PROJECT TWILIGHT

Крис Говард

Проект «Сумерки»

Наблюдение, внимание, защита
— девиз ДСР

Создатели:

Автор: Крис Говард
Разработка: Билл Бриджес
Редактор: Лора Перкинсон
Арт-директор: Крис Макдонах
Обложка: Клифф Ниллсон
Задняя обложка: Эш Арнетт
Иллюстрации: Брайан Леблан
Дизайн обложки: Крис Макдонах
Набор и вёрстка: Джон И. Парк

Совет директоров «Уайт Вулф Инк.»
Марк Рейн•Хаген и Стюарт Вик — собственники
Стивен Вик — директор
Вес Харрис — зам. директора по маркетингу
Майкл Краузе — зам. директора по продажам
Ричард Томас — зам. директора по выпуску и дизайну
Кен Клифф — руководитель разработки и редактуры
Бенджамин Т. Монк младший — главный бухгалтер
Ребекка Шефер — завскладом
Тел.: (404) 292–1819

Отдельная благодарность:

Марку Рейн•Хагену «Джо Голливуду» за конкурс на знание орфографии.
Стьюарту Вику «Без сети» за проблемы с модемом.
Стивену Вику «Тихому току» за упражнения по развитию ци.
Бену Монку младшему «Сбитому с толку» за правильные мысли при прослушивании «Immigrant Song».
Луи Локлир «Словно без них не обойтись» за пять чашек кофе по утрам.
Сэму Чаппу «Синтии» за любовь к крайностям.
Стейли Краузе «Детям-убийцам» за чтение на досуге.
Робу Хэтчу «Пощёчине» за то, как он обошёлся с Яном.
Эрин Келли «Долгому пути» за ужасно долгие сборы.
Мишель Прахлер «Я здесь главная» за то что стала королевой выдуманного острова.
Майку Краузе «Новому чемоданчику» за хранение пелёнок вместе с блеснами.
Ким О Сун Шропшир «Уклону влево» за траекторию пути до дома.

780 Park North Boulevard
Suite 100
Clarkston, GA 30021
USA

Содержание

Пятнашки в переулке **6**
История одного столкновения агента ДСР со сверхъестественным
Введение: На страже Королевства **13**

Книга первая: В полночь все агенты...

Книга предназначена для игроков и рассказчиков
Первая глава: Тот, кто охотится на чудовищ **19**
Создание персонажа-правительственного охотника
Вторая глава: Департамент специальных расследований ФБР (ДСР) **41**
Изнанка самой активной паранормальной разведки США
Третья глава: Агентство национальной безопасности (АНБ) **61**
Изнанка отдела паранормальной разведки самой технически продвинутой спецслужбы США
Четвёртая глава: Другие агентства **71**
Изнанка ЦРУ, ЦКЗ и других правительственных спецслужб

Книга вторая: Тайны

Книга предназначена только для рассказчиков
Пятая глава: Повествование **78**
Тайны мировых паранормальных разведок
Шестая глава: Сент-Клэрское предприятие **105**
История для начинающих агентов ДСР
Приложение: Молодой спецагент **149**
Готовые шаблоны персонажей
Лист персонажа **154**

BL

Пятнашки в переулке

5:35 утра

— Это животные, дамочка. Только и всего. Грязные, никчёмные животные. Парочка сдохла. И что я скажу: садись поудобнее и смотри, как они перебьют друг друга.

Передо мной дымится обугленный скелет портового склада «Мэгадон». Сегодня оранжевое декабрьское небо приступило к своему ежедневному занятию — забрасыванию Нью-Йорка снегом — с утра-пораньше. Падающие льдинки кружат улицу в водовороте снежно-белого и апельсинового. Стоящий передо мной полицейский молод, слишком молод для таких слов. Игнорирую его программное выступление и, проскользнув мимо, направляюсь к продолжающим тлеть руинам.

— И уж точно не стоит раздувать чёртово федеральное дело, — летит мне вослед.

Путь через завалы расчищен пожарными. Обхожу кучу сплавленного стекла и железа, которая когда-то была дверью. Внутри ещё один молодой коп прислонился к колонне из поваленных бетонных блоков. Выглядит он препаршиво.

— Где тело? — спрашиваю я, махнув значком, а сама раздумываю, удержит ли он в себе завтрак. Стиснув губы, полицейский кивает в сторону зала справа от меня. Сворачиваю туда, осторожно пробираясь сквозь развалины. Комната в конце коридора представляет собой буйство энергий. Стены выстояли, но пол покрыт дымящимися остатками крыши и падающим снегом.

— Несса, сюда!

Капитан Блайли. Улыбаюсь. Знакомое по прошлому лицо, тогда я ещё была сотрудником полицейского управления Нью-Йорка Ванессой Пратт, а не агентом ФБР Пратт. Со времени моего вынужденного перевода прошло два долгих года, но мы до сих пор видимся раз в месяц или около того.

— Странное дельце. Как раз по твоей части, — говорит он, ведя меня к тупичку из стальных балок. Жар от развалин борется с уличным холодом. Кажется, на данный момент он побеждает. Падающий на металл снег взрывается облачками пара.

— Точно говорю, странное. Тело уже рядом. Кто-то с жилых окраин увидал в этом деле чертовщину и вызвал федералов. К чёрту их! То и дело суют свой нос, куда не следует… — Блайли подмигивает. Всего два года назад это были бы мои слова. Улыбка капитана тускнеет, когда мы подходим к телу.

Это юноша в мотоциклетной коже. Лет двадцать, белый, длинные волосы. Труп будто растерзан дикими животными. Вокруг валяются в беспорядке окровавленные внутренности. Но странно не это. Здание как будто побывало в эпицентре атомного взрыва, однако тело совершенно не тронуто пламенем. Ну и что? Кто-то просто подбросил тело, когда огонь стих. Непростая задача, учитывая снующих пожарных, но…

Я прослеживаю взгляд Блайли. Пол покрыт полудюймовым слоем сажи. И ни одного следа. Борюсь с желанием закурить: уже готова побиться об заклад, что на дело уйдёт пачек десять.

8:00 утра

Сижу в «морге»[1] полицейского участка шестого округа, просматриваю три похожих свежих дела. Во всех трёх — байкеры, все члены одной банды «Молодая кровь». Все трое растерзаны на прошлой неделе и брошены на видном месте. Оставлены в качестве предупреждения? Если да, то кому? Полицейское досье на банду толстое как энциклопедия. По большей части пустяки: побои, наркотики, нападения с отягчающими. Парочка байкеров сидела за решёткой, пока некто (кто именно, не сообщается) не вытащил их около двух лет назад. С тех пор они стали неприкосновенными. И заодно каким-то образом получили высококлассную юридическую защиту. Раньше банда вела кочевой образ жизни, но около девяти месяцев назад она осела в нашем городе. И что мне это даёт? Закуриваю. Успокаивает нервы и позволяет мыслить ясно.

Предположив, что их кто-то нанял, листаю страницы в поиске возможного нанимателя, но тщетно. «Мэгадон»? Нет. Слишком круто для них. Байкеры явно насолили кому-то в ходе работы. Кто бы это ни был, ему, похоже, было наплевать на юридическое прикрытие банды. Судя по досье, они обосновались в Девилс-Тауне, одном из беднейших районов города. Упоминается местный притон, бар под названием «Монтировка». Милое названьице. Надо захватить пистолет.

Боже, мне тридцать девять. На следующей неделе стукнет сорок. Что я делаю, собираясь в такое место? Вспоминаю о своём бывшем, Фреде, и сыне Рое. Оба ушли год назад. Не скажу, что виню их. Избитая истина о супруге-полицейском вновь оказалась права. Тридцать девять и в разводе. Не так я представляла своё будущее.

Перед выездом связываюсь с центром, чтобы там были в курсе. Прикрытие

1 Жаргонное обозначение архива.

в Департаменте специальных расследований — это издевательство, но они хотя бы отметят булавкой место на карте, если меня убьют. На прикрытие стоит полагаться ещё меньше, если вы единственная чернокожая в Департаменте. Этот ублюдок Фиск недвусмысленно дал понять, что мне там не место, хотя он же угрожал разрушить мою жизнь, если я откажусь работать на него. Должно быть, они решили, что оставленный без присмотра коп, знающий о существовании вампиров, представляет угрозу национальной безопасности (что бы это ни значило). По телефону сказали: «Будь осторожна». Как будто у меня есть выбор.

10:40 утра

В центре опять пробки, но это и не удивительно. Девилс-Таун оправдал все мои ожидания. Чистый утренний снег уже стал серой слякотью. Старые промышленные здания безжизненно взирают на меня заколоченными окнами. «Монтировка» работает только с одиннадцати, так что жду открытия в машине. Наконец приходит бармен и отпирает входную дверь. Я тут как тут.

— Простите, — говорю я, махнув значком.

— Э? — его глаза напоминают местные окна.

— У меня есть несколько вопросов. Можно войти? — Внутри почти так же холодно, но хотя бы нет ветра. Перехожу прямо к делу. — Я ищу членов банды «Молодая кровь». Как я понимаю, они ошиваются здесь. — На мгновение кажется, что бармену уронили на ногу шар для боулинга, но затем его глаза снова пустеют.

— Не слыхал о таких. — Давить не имеет смысла. Если досье не врёт, они появятся в районе пяти. Я подожду.

12:30 дня

До пяти заняться нечем, так что я собираюсь побродить по окрестностям. Район не так плох, как мне показалось. Он ещё хуже. Хорошо хоть снег кончился. Заброшенные магазины, заброшенные дома, заброшенные предприятия. Мой взгляд привлёк большой заснеженный пустырь, по-видимому, заменявший свалку. В углу напротив стоит остов старой автозаправки. Внутри горит костёр. Самовольное заселение, наверное.

В иное время я бы не удостоила это место вниманием, но кое-что привлекло мой взгляд: следы мотоциклов. К развалинам тянется группа следов. Обратно не ведёт ни одного. Раскрываю клапан на кобуре и на цыпочках пробираюсь к заправке. Почти бесшумно: даже можно различить стук сердца.

Голоса. Детские голоса. Я почти вздохнула с облегчением и повернула обратно, но что-то подтолкнуло меня дальше. Добираюсь до здания. Стена частично обвалилась, поэтому можно заглянуть вовнутрь. Вижу пятерых детей где-то от двенадцати до шестнадцати лет. У детей разный цвет кожи, а одежда даже по меркам Девилс-Тауна выглядит обносками, но все радуются и хохочут. На мгновение захотелось присоединиться к ним, но желание пропало. В воздухе пахнет смертью: тот же запах, что и на складе, где было найдено тело.

На земле перед детьми лежит юноша. Тут же опознаю его по досье на «Молодую кровь». Большой серый пёс обнюхивает безжизненное тело, а один из детей проводит пальцами сквозь его мех.

Нет. Я выросла за городом, и это не пёс. Это волк.

— Червячонок не понял, что его убило, а, Энджи?

— Нет. Такой же безглазый корм для червей, как и остальные, — ответила девочка. По всей видимости, она была главной, высокая белая девочка с исхудавшим бледным лицом, но таких пронзительных глаз, как у неё, я не видела ни у кого. — Сегодня пустим красного петуха. Пусть знают: убиваешь друзей Circus Lupus — долго не живёшь.

Я услышала достаточно. Очевидно, идёт война банд. Поздравляю себя с быстрым раскрытием дела, но личность преступников — тихий ужас. Конечно же я слышала о Circus Lupus. Почти все нью-йоркцы слышали. Дети улицы, воюющие с улицей. Как «Ангелы-хранители»[2], только жёстче. Они очищают городские кварталы от наркотиков и насилия. Ещё они занимаются благотворительностью, любым делом от приобретения продуктов для старушек до открытия детских площадок. Хорошие дела. И хорошие отношения с полицией.

Пока воспроизвожу в уме список их заслуг, слишком резко переношу вес на правую ногу. Нет, я не упала, но снег слегка хрустнул. Слишком тихо, чтобы расслышать — так мне казалось. Тотчас пять голодных лиц уставились на меня.

Ставки выросли, и я иду ва-банк. Пистолет в руке, захожу внутрь. Делаю лицо строгой матери, которым вгоняла в непослушного сына страх Божий.

— Руки вверх, медленно. Вы все арестованы, — Глухо. Только пять пар звериных глаз, уставившихся на меня. Шесть, если считать волка.

— Сестрёнка! Не твоё это дело. Уходи. И никто не пострадает, — один из мальчишек, молодой, чёрный, около тринадцати лет. Гляжу на него, зная — безумие — каким должен быть мой ответ. Он смотрит на пистолет так, будто тот стреляет горохом. С ужасом понимаю, что это не просто бравада.

— Руки вверх… — пробую снова.

— Хватит. — На этот раз девочка. Она шагает вперёд. Внезапный порыв, и её волк вгрызается мне в глотку.

1:30 дня

Должно быть, я упала и ударилась головой о камень. Бензоколонку продувает ледяной ветер. Никого. Ни детей, ни волка, ни тела. Костёр, впрочем, горит. На снегу кровь и отпечатки ног. Отпечатки лап. Зачерпываю окровавленный снег и кладу его в пластиковую пробирку для улик. Я окоченела, поэтому чашечка кофе не повредит. По дороге замечаю дамочку, выгуливающую собачку столь крохотную, что её можно принять за крысу на поводке. Почему-то это приводит меня в ужас.

5:00 вечера

Почти стемнело, и вновь пошёл снег. Последние несколько часов пытаюсь взять себя в руки и осмыслить произошедшее. Творится нечто пугающее. Прилагая усилия, мысленно возвращаюсь к детям из Circus и острейшим клыкам, торчащим у них изо рта. Они не вампиры, вампиры днём не ходят, но и не простые люди. Оборотни? Департамент разыскивает их годами. И тела зверски изуродованы, что характерно для

2 Некоммерческая организация, которая борется против преступности Нью-Йорка.

ликантропов. А я без серебряных пуль.

Что ж, в полицию мне путь заказан, а чтобы получить помощь Департамента, нужно постановление Конгресса, так что я возвращаюсь в «Монтировку» ждать «Молодую кровь». Долго ждать не приходится. В бар вваливаются три обдолбанных чем-то байкера. Наблюдаю за ними через отражение на музыкальном автомате, когда бармен указывает на них как бы невзначай. Байкеры смотрят на меня и уходят один за другим. Иду вслед за ними. Снег слишком глубок для мотоциклов, поэтому они пришли своим ходом. Вижу, как последний исчезает в переулке не далее чем в трёх кварталах отсюда. С таким же успехом они могли бы повесить рядом неоновый знак «засада». Не стоит заставлять их ждать.

Пробегаю четыре квартала, чтобы зайти в переулок с другой стороны. Узкий проход защищает от снега: земля покрыта им всего на дюйм. Как я и рассчитывала, три фигуры с другой стороны переулка смотрят в противоположную от меня сторону. Интеллектуальный уровень преступников в наши дни ужасающе низок. Уровень агентов ФБР не намного выше.

Подойду к ним, арестую, какие-нибудь обвинения придумаю позже. Это в моей власти. Я работаю на правительство.

С пистолетом в руке и затаив дыхание, сокращаю дистанцию между нами. Прохожу почти тридцать футов, прежде чем один из них оборачивается и замечает меня.

— Ни с места! Руки вверх! — кричу я. Кажется, это уже где-то было. Понимаю, что влипла, когда двое других поворачиваются с застывшей на лице гнусной усмешкой[3]. Один из них поднимает руки в притворном испуге. Гр-р, ненавижу, когда права.

— Цыпа, цыпа, цыпа, — сдавлено хихикает молодчик.

— Эй, старушка. И чё ты сделаешь? Нас трое, а ты одна, — выкрикивает второй. Байкеры приближаются, полностью игнорируя пистолет. Бестолку предупреждать второй раз. Нужно обезвредить их быстро и наверняка. Добить можно и позднее, как с тем кровососом два года назад. Целюсь переднему в колено. Звук выстрела гулко раздаётся в переулке, и бандит с криком падает. Двое других замирают.

— Стоять! — предупреждаю молодчиков, но по выражению их лиц видно, что я боюсь сильнее, чем они. Байкеры бросаются на меня с яростным криком. Дважды стреляю. Первая пуля попадает одному из них в руку, но тот даже не сбавляет шаг. Вторая уходит мимо, так как третий вырывает у меня пистолет, двигаясь с нечеловеческой скоростью.

«Господи», — молюсь я, — «пусть кто-нибудь услышит шум. Пусть патрульная машина проедет прямо перед переулком», — падаю на спину, они сверху. «Пусть, хотя бы, моё тело найдут до весны». Крыши вращаются надо мной, бок пронзает вспышка боли, а вражья рука тисками сдавливает моё горло. Сквозь прореху в облаках вижу полумесяц луны. Пытаюсь вздохнуть, вскрикнуть, взмолить о пощаде, но рука сжимается всё сильнее. Луна окрашена красным, окровавленный серп в небесах.

Проносится вспышка молнии, но не могу сказать, в небе или перед глазами. Снова могу дышать. Судорожное дыхание звенит в ушах, но оно не заглушает криков и волчий вой. Борюсь с искушением закрыть глаза и потерять сознание, сквозь боль

3 В оригинале их усмешка сравнивается с улыбкой Джека Николсона.

умудряюсь поднять голову. Вижу свою грудь, а за ней — вывернутое под неестественным углом колено. Зрение проясняется, и я вижу летящую ко мне отрубленную голову байкера, орошающую окрестности кровью. Мёртвые глаза глядят на меня с укоризной за мгновение до того, как голова завершает свой полёт в мусорном баке прямо позади меня.

Противников осаждают собаки. Тридцать. Сорок. Пятьдесят. Собаки всех видов и пород. Дворняги, чистокровные, волки и встреченный сегодня чихуахуа. Кажется, я даже видела среди них своего золотистого ретривера Ириску. Кровь стучит в голове, понимаю, что из раны под грудной клеткой хлещет кровь, а затем всё: переулок, собаки, крики, вся эта мерзость — скатывается в благословенную тьму.

— Дамочка из ФБР, ты кровью истекаешь. Может в больницу, а? — обращается ко мне волк, когда я вновь прихожу в себя. Вижу волчью маску, а под ней — лицо девочки. Нет. Маску девочки, а под ней — лицо волка. Мозг судорожно силится объяснить невозможное перевоплощение. Вдруг понимаю, что это галлюцинации из-за потрясения, и всё встаёт на свои места. Надо мной склонилась та остроглазая девочка с бензоколонки.

— Они были плохими, дамочка. Убийцами. Не могли не убивать. — Смотрю вверх, под её взглядом чувствуя себя бабочкой, приколотой к выставочному стенду. — «„Молодая кровь“ всего-навсего мочит уличные отбросы», — говорят в полиции. И закрывают на это глаза. «Кровь» убивает ради веселья. Парочку зарежет. Парочку сожжёт. От полиции никакой помощи, и поэтому мы делаем вашу работу за вас. Служим и защищаем. Только мы защищаем тех, до кого никому нет дела. Теперь я защищаю тебя. Держи свою помощь. — Голос девочки то злой, то весёлый.

— Но теперь не появляйся тут больше! — таинственным образом под маской девочки вновь появился волк. Внутренности и разум беспорядочно завертелись. К счастью, прежде чем осознать увиденное, я снова вырубилась.

Два дня спустя

Сижу в удобной больничной кровати, обложившись подушками, и читаю вчерашнюю газету. Обнаружены ещё четыре мёртвых байкера, на этот раз в сожжённом ресторане «О'Толли». В газете есть фотография сгоревшего здания, в котором я вела расследование. Смотря на фотографию, внезапно хочу закурить, но курить в больнице, разумеется, никто не даст.

Уже поговорила по телефону с Фиском и рассказала ему о своём предположении, что «Молодая кровь» состоит из гулей. На этом мой отчёт обрывался: о Circus я даже не упомянула. Фиск подозревает, что я недоговариваю, он даже обвинил меня во лжи прямо по телефону. В выборе слов он не стеснялся. Фиск орал на меня десять минут кряду, но мне было всё равно. Он мог брызгать слюной и орать сколько угодно, всё равно я бы ничего больше не рассказала.

Завтра выслушать мой отчёт прилетит Кроу. Может, с ней повезёт больше. Она всегда казалась разумной.

У меня две недели на восстановление. Ещё я взяла шесть накопившихся недель отпуска, и будьте уверены, что они не пропадут даром. Возможно, позвоню Фреду. Что дальше? Думаю, что всему свой черёд: буду разбираться с проблемами по мере их поступления.

CLASSIFIED
BL

Введение: На страже Королевства

Поэтому первым делом разрешите мне высказать твердое убеждение, что единственное, чего нам следует бояться, это страха.

— Президент Франклин Делано Рузвельт, первая инаугурационная речь (4 марта 1933 г.)

Я твёрдо уверен, что последовательное и незаметное посягательство властей на народную свободу ущемляет её намного чаще внезапной и насильственной узурпации.

— Президент Джеймс Мэдисон

Уже на заре цивилизации люди понимали, что не являются единственной силой на земле. По свету бродят чуждые создания, обладающие грандиозными и пугающими способностями. Бессмертные сородичи рыщут в поисках жертвы по улицам мегаполисов. За городом дикие гару бросают злобные взгляды на дела рук человеческих, империя людей для них — словно гангрена, которую нужно остановить любой ценой. Человечество вскормило магов, людей, познавших силы одновременно удивительные и чудовищные. Большинство из них давно позабыло, что такое быть «обычным человеком», и относится к представителям собственной расы с особым презрением. Помимо этого существуют чужеродные силы Вильда, Вивер и Вирма, феи, а также мрачные владения неупокоенных мертвецов.

Может показаться, что по сравнению с такими могущественными и подчас

враждебными существами, людям остаётся только роль беспомощной жертвы. Часто так и есть. В свете вечных интриг вампиров, бритвенно-острых когтей гару и практически бесконечной палитры удивительных сил, которой пользуются маги, кажется, что Homo Sapiens суждено отправится на свалку истории вслед за неандертальцами, на смену которым они некогда пришли. Но человечество рано ещё сбрасывать со счетов. Вопреки кажущемуся бессилию, люди ещё могут пережить эти создания, которые выглядят во всех отношениях лучше приспособленными к долгой жизни. На самом деле у них есть множество преимуществ, включая динамичность и целеустремлённость, которых не достаёт всем, кроме кучки бессмертных сородичей. Кроме того они обладают талантом к организации и сотрудничеству (наилучшим образом) на глобальном уровне, о котором самодовольные представители сверхъестественного мира (особенно неорганизованные гару) могут только мечтать.

Эта страсть к самоорганизации воплощается в таких впечатляющих социальных институтах, как религия, торговля, образование и правительство. О последнем и написана эта книга. И добрые и злые сверхъестественные существа имеют долгую историю внедрения (почти всегда тайного) в правительства людей. Сегодня любая государственная власть в мире невольно взаимодействует с, а до некоторой степени и управляется сверхъестественными силами. Эта книга посвящена почти единственно правительству Соединённых Штатов, а если быть точным, то тем нарождающимся агентствам, которые начали осознанно проникать в тайны этих загадочных существ.

Правительство Соединённых Штатов — запутанный и во многом тяжеловесный институт, который слишком часто не способен распознать, не говоря уже об эффективном противодействии, ходящих по улицам полубогов. По правде говоря, правительство само является основным источником сокрытия их существования. Отчасти это объясняется искренней заботой об общественном благосостоянии, отчасти — пользой нелюдей, приобрётших влияние во властных коридорах. Мало кто из власть имущих осознаёт угрозу, исходящую от этих якобы вымышленных существ. Те же, кто осознаёт её, также знает и о панике, которая поднимется, узнай общество о существовании паранормального. Государство опасается, что если сверхъестественное станет в народном представлении естественным, то результатом станет по меньшей мере разрушение всех социальных институтов. И не факт, что оно ошибается.

Таким образом, по мнению правительства не осталось другого выхода, кроме как начать кампанию по дезинформации и сокрытию существования паранормального. Де факто, государство стало союзником тех самых существ, которых боится. И в то же время оно запустило (особенно в последние три года) амбициозный проект по сбору информации, с помощью которой правительство надеется сдержать, а может даже взять под контроль эти создания.

США обладают столь обширными людскими и финансовыми ресурсами (несмотря на дефицит), что легко посрамят Камарилью и «Пентекс» вместе взятых. Штаты не стесняют своих спецагентов в выборе действий и защищают их от действия закона (что иногда делает их похожими на полицейское государство), чтобы они могли реагировать на паранормальную активность так, как считают нужным. Агентам не выдвигают официальных обвинений (не говоря уже о приговоре) за их нередко сомнительную деятельность во время расследования сверхъестественных феноменов. Худшие страницы истории паранормальных разведок обнаруживают та-

кие злоупотребления, как слежка за собственными сотрудниками, секретные эксперименты, массовые нарушения гражданских свобод и даже убийства для сокрытия факта существования сверхъестественного.

Наиболее «консервативные» группы паранормального сообщества (в первую очередь Камарилья сородичей и Технократия магов) отвечают правительству взаимностью в том, что они считают благоразумным курсом «секретности». Разными способами они защищают (поодиночке) государство от наиболее «безрассудных» сверхъестественных существ (т. е. большинства племён гару, анархов, Шабаша и так далее). Такая система противовесов успешно поддерживает статус кво и держит простой народ в неведении. Но существующее положение вещей не сможет продержаться долго. Число свидетельств растёт как снежный ком. С наступлением последних дней даже самым несведущим становится всё сложнее и сложнее избежать мысли, пусть даже подсознательной, что происходит нечто значительное.

Десятилетиями отрицая растущее число доказательств, правительство наконец начало проявлять признаки жизни относительно того, что оно называет «вопросом сверхлюдей»[4]. (Многие спецагенты загадочно переговариваются друг с другом о растущей сверхъестественной угрозе, воспринимаемой ими как живое существо; почти всегда к нему обращаются в женском роде) Ещё одно прозвище, широко распространённое среди агентов, расследующих паранормальное, — это «Проект „Сумерки“». Оно происходит от того, что многие агенты чувствуют себя идущими по грани между днём и ночью, реальностью и сумасшествием; живущими в бесконечном мире сумерек. Выход на задание сравним со входом в «Сумеречную зону».

За последние несколько лет резко увеличилось финансирование как исследований, так и прямых действий. По большей части, за это следует благодарить возросшую заинтересованность Министерства обороны и Агентства национальной безопасности. Вся деятельность по паранормальной разведке имеет «чёрное» финансирование, то есть Конгресс голосует за перевод крупных сумм на секретную деятельность, но не знает (за исключением нескольких ключевых конгрессменов), куда именно уходят деньги. Большинство решений о том, какое из направлений изучения сверхъестественного получит финансирование, зависит от таинственных «кукловодов», сформировавших теневое правительство. Не все из них люди.

Когда дело доходит до недавних проявлений паранормального, большинство стандартных правительственных методов оказывается неэффективным. Все усилия наталкиваются на неуклюжий бюрократический аппарат и бюджет, который хоть и растёт, но остаётся неадекватным поставленным задачам. Но наихудшим недостатком является наследственный консерватизм разведывательных организаций, отсутствие у них воображения. Многие усилия паранормальных разведок идут прахом в результате борьбы за место под солнцем между и внутри различных агентств, а также из-за негодного анализа информации (ЦРУ особенно грешит этим). Но самым вредоносным, вероятно, является самонадеянность и коррумпированность части руководства.

Если бы не конкуренция между агентствами, правительство знало намного больше. Вдобавок часть агентств была поглощена теми существами, которых они изучали. Эти недостатки лишь отчасти компенсируются великолепной работой ни-

4 Super Human Equation или SHE (She переводится как «она»).

зовых оперативников, отвагой и проницательностью некоторых лидеров и тем фактом, что правительство крайне недооценивает число сверхъестественных существ.

И наконец, необходимо отметить, что в Мире тьмы правительство более коррумпировано и безжалостно, чем выглядит наше правительство даже в глазах самых суровых критиков. По краям политического спектра гнездятся дебаты и насилие, квазивоенные политические группы стали вездесущими. Но есть проблески надежды. Государство остаётся демократическим (в своём роде) и нередко отвечает на требования народом справедливости. Но пока силы Апокалипсиса сжимают свою хватку вокруг всего общества, государство становится всё более авторитарным. От того, решат ли персонажи бороться с этой тенденцией или стать её послушным инструментом, в эти последние дни может зависеть очень многое.

Тема

Хрупкое бессмертие и внутренняя борьба **Маскарада**, взрывная ярость **Апокалипсиса**, искажение реальности **Восхождения** или катастрофическое уныние **Забвения** — у каждой линейки Мира тьмы есть собственная неповторимая тема. Есть она и у охотников.

Игра правительственными охотниками не похожа на остальные игры «Уайт Вулф». В качестве агентов правительства, игроки выступают с позиции власти. В мире террора и анархии они представляют статус кво. На первый взгляд агенты — «хорошие парни». Они ведут битву с силами тьмы за безопасность рядовых граждан. Они сражаются за маму, бейсбол и яблочный пирог. Хотя агенты борются за сохранение нормального общества, в то же время они могут извращать его. У каждой спецслужбы есть своя цель и задача, которые лежат вне закона, руководящего остальным обществом. Удивительным образом агенты становятся теми, против кого сражаются, — тайной обществом, ставящим себя превыше человечества.

Подобно Камарилье, гару или Технократии, они являются элитой, желающей властвовать над людьми. Если кто-то захочет возразить, что его намерения чисты (национальная безопасность, благо народа), пусть вспомнит, что вышеперечисленные сверхъестественные группы тоже провозглашают то, что считают высшими идеалами. Этот парадокс мотивов и действительности — центральная тема игры правительственными охотниками. Как персонажи смогут пройти по этой тонкой нити между служением всеобщему благу и падением за край, превращением, по существу, в то, с чем они сражаются? Рассказчик должен раскрыть тот факт, что агенты смотрят в кривое зеркало всякий раз, когда противостоят сверхъестественному. Противоборствующие силы могут выглядеть искажёнными, но всё больше похожими на самих агентов.

Настроение

Игра правительственными охотниками — это гонка наперегонки со временем. Задача, стоящая перед агентами, заключается в изучении. Возможность получить знания о сверхъестественном редка: агенты должны действовать решительно, пока она есть. Охотятся ли персонажи на сверхъестественное или оно на них, должно быть чувство, что они пытаются обогнать невидимые часы. Игроки должны находиться

в своеобразном маниакальном состоянии, перепрыгивая от триумфа победы к опустошительному поражению. Даже находясь в штаб-квартире, они не должны чувствовать себя в безопасности.

Со временем сверхъестественное должно пропитать каждый элемент в жизни агента. Оно может затронуть их напарников, друзей, командиров и даже семью. Чем больше известно персонажам, тем сильнее должна быть их паранойя. Даже безобидные вещи (телефонная трубка, лежащая «не так»; распахнутое окно, хотя персонаж может поклясться, что оно было закрыто) могут принять угрожающий оттенок. Паранойя должна окутать тех, кто связан со сверхъестественным, почти непроницаемой сетью. Куда бы они ни двинулись — она повсюду. Те, кто прожил в этом сумеречном королевстве слишком долго, могут перестать различать реальность и выдумку. В конечном счёте, настроение игры про правительственных охотников должно балансировать между внутренним ужасом **Маскарада** и внешней борьбой **Апокалипсиса**. Агенты встречаются с чужаками, иными. Также они должны встретиться с чуждыми аспектами внутри себя.

Как использовать эту книгу

Книга написана как для игроков, так и для рассказчика. Она содержит информацию об игре правительственными охотниками: создание персонажа, сведения об агентствах (ФБР, АНБ, ЦРУ и т. д.) и миссию для неопытных агентов. Книга поделена на две части: одна для игроков, вторая для рассказчиков. Первые четыре главы содержат схемы создания персонажа, а также данные о правительстве и его взаимодействии с паранормальным. Эти сведения вполне могут быть известны очень хорошо информированным агентам. Остаток книги посвящён исключительно рассказчикам и раскрывает тёмные тайны, известные только кучке избранных. Игроки не должны читать раздел для рассказчиков.

BL

Книга первая: В полночь все агенты...

Первая глава: Тот, кто охотится на чудовищ

Создание персонажа

В этой главе содержатся сведения, полезные для создания персонажа — агента спецслужб, или антагониста для персонажей не охотничьих игр. Здесь находятся несколько новых Способностей, Дополнений, Numina, Достоинств и Недостатков, а также перечень казённого снаряжения.

Большинство правил создания персонажа-охотника раскрыты в дополнении к **Маскараду**, книге **«Охота на охотников»**. Здесь эти правила пересмотрены и расширены для создания охотников, работающих на правительство Соединённых Штатов.

Возможности

Игрок должен задать себе множество вопросов о своём персонаже: кто он такой? Как он выглядит? Почему он стал выполнять такую опасную и грязную работу?

Этого достаточно для создания общего представления о нём. Большинство считает, что в процессе создания персонажа он становится реальнее. Как и в других играх повествования, этот процесс заключается в ответе на вопросы о его базовых возможностях. Силён он или слаб? Он умён? Красив? Что он умеет? Он хороший боец? Или всё-таки учёный? Все детали, необходимые для создания живого персонажа приведены в одноимённой схеме.

Правила повествования

Правительственные охотники — обычные люди. Они не вампиры, не оборотни и не призраки и они не пробуждённые маги. Предполагается, что у рассказчика есть как минимум одна базовая книга правил, желательно, чтобы в ней были правила для смертных (**Маскарад**, **Апокалипсис** или **Восхождение**).

Заметьте, что схема создания персонажа включает две Черты, которых нет в **Апокалипсисе:** Натуру и Маску. Информацию о них можно найти в **Маскараде** или **Восхождении**. Впрочем, они не обязательны для игры.

Учтите, что у смертных начальное количество точек меньше, чем у сверхъестественных существ. Зато они получают больше «свободных очков» (они им понадобятся!).

Схема создания персонажа

Первый шаг: Концепция персонажа

Выбрать концепцию, агентство, Натуру и Маску

Второй шаг: Выбор Атрибутов

Ранжировать три категории: Физические, Социальные, Ментальные (6/4/3)

Указать Физические Черты: Силу, Ловкость, Выносливость

Указать Социальные Черты: Обаяние, Манипулирование, Внешность

Указать Ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность

Третий шаг: Выбор Способностей

Ранжировать три категории: Таланты, Навыки, Познания

Указать Таланты, Навыки, Познания (11/7/4)

Примечание: Агенты паранормальных спецслужб должны взять хотя бы по одной точке Способностей: Стрельба, Расследование и Оккультизм

Четвёртый шаг: Выбор Преимуществ

Указать Дополнения (3; плюс к этому, все агенты паранормальных спецслужб получают Союзники 3, Влияние 2 и Ресурсы 2)

Пятый шаг: Заключительные штрихи

Записать Силу воли (3)

Распределить «свободные очки» (21) (На «свободные очки» можно приобретать Numina, а также Достоинства и Недостатки)

Концепция

Кем вы были до того, как взялись за охоту? Обычно, концепция состоит из двух или трёх слов, например, «рассеянный профессор».

Агентство

Является ли персонаж агентом ФБР, АНБ, ЦРУ или другой правительственной спецслужбы? Зачастую принадлежность персонажа определяется хроникой рассказчика, но игрок может выбрать себе фракцию внутри агентства. А может быть, он является двойным агентом? Информация о ФБР содержится во второй главе, о АНБ — в третьей, а об остальных спецслужбах — в четвёртой.

Натура и Маска

Эти Черты отражают основы поведения персонажа, от его внутренней Натуры к внешней Маске. Больше деталей об этом можно найти в **Маскараде** или **Восхождении**.

Дополнения

Слава и Влияние рассмотрены в **Маскараде**, остальные Дополнения либо общие для всех игр повествования, либо входят в эту книгу. Смотрите раздел *Дополнения* этой главы.

- **Союзники:** Ваши друзья, в основном, это коллеги из агентства или отдела.
- **Защитники:** Тайная, могущественная и влиятельная персона или группа за пределами агентства, на которую вы работаете и которая дёргает вас за ниточки.
- **Связи:** Определяет ваши связи на разных уровнях общества, от тайных осведомителей до спикера палаты представителей.
- **Снаряжение:** Определяет изначальный доступ персонажа к высокотехнологичным казённым вещам.
- **Слава:** Определяет степень известности, вероятность, с которой вас узнают незнакомцы или иностранцы.
- **Услуги:** Определяет количество услуг, которыми вы можете воспользоваться: от освобождения из тюрьмы до сокрытия убийства.
- **Влияние:** Определяет за какие ниточки вы можете дёргать: от вызволения друзей из тюрьмы до воспрепятствования заключению контракта на промышленную разработку.
- **Ментор:** Опытный агент, дающий вам советы и приглядывающий за вами.
- **Звание:** Уровень допуска и статус в вашей спецслужбе.
- **Ресурсы:** Определяет насколько вы богаты, ваше имущество.

Свободные очки

«Свободные очки» можно использовать для приобретения Numina (Экстрасенсорные феномены, Низшую магию и Истинную веру) или Достоинства. Можно выбрать Недостатки, чтобы получить дополнительные «свободные очки» (максимум 7).

Черта	Стоимость
Атрибуты	5 за точку
Способности	2 за точку
Дополнения	1 за точку
Первичная Numina	7 за точку

Вторичная Numina	14 за точку
Доп. ритуалы	3 очка
Сила воли	2 за точку

Сила воли

Резервы дисциплины, самоконтроля и чистой силы воли, которыми может воспользоваться персонаж. Персонаж начинает с Силой воли 3.

Numina

См. также раздел *Numina* в этой главе.

Опционально. Существует три типа Numina: Экстрасенсорные феномены (например, Телепатия или Ясновидение), Низшая магия (знахарские обряды) и Истинная вера (сила религиозных верований). Numina должны приобретаться за «свободные очки» (хотя впоследствии могут улучшаться за очки опыта).

Достоинства и Недостатки

Опционально. Достоинства отражают преимущества, с которыми персонаж начинает игру. Недостатки отражают слабые стороны, зато дают игроку больше очков для распределения. Игрок может приобретать Достоинства за «свободные очки». Недостатки можно брать, чтобы увеличить общее количество «свободных очков» (до максимума в 7 дополнительных очков).

Новое Познание

Спецслужбы

Вы окунулись в теневой мир шпионажа и обладаете общими знаниями о мировых разведывательных структурах. Поэтому вы представляете себе принципы работы этих организаций и способны предсказать, как они поведут себя в определённой ситуации. На высших уровнях вы посвящены в некоторые их секреты.

• Ученик: Вам известны названия всех основных национальных спецслужб.

•• Рядовой: Вы в курсе существования всех мировых спецслужб. Вам известны названия всех основных паранормальных отделов национальных агентств.

••• Исследователь: Вы обладаете кое-какой информацией по командованию всех секретных служб.

•••• Шпион: Вы знаете как секреты разведок, так и некоторые личные тайны руководства мировых агентств. Впрочем, на этом уровне остальные убеждены, что и они знают про вас.

••••• Начальник разведки: Вы предпочитаете мартини взболтанным, но не смешанным.

Новые Дополнения

Здесь представлено несколько новых Дополнений специально для правительственных агентов. Если разрешит рассказчик, их можно использовать и в других иг-

рах. Сверхъестественные Дополнения из других игр повествования (такие, как Прошлая жизнь из **Апокалипсиса**) недоступны. Рассказчик обладает решающим голосом, какие Дополнения можно использовать в его хронике.

Защитники

Дополнение похоже на Союзников, но агент не знает личности Защитников. Защитник — тайная сила внутри (или вне) агентства, поддерживающая персонажа по собственным причинам. Это Дополнение служит отличным источником драмы и интриги в руках рассказчика, так как он может присваивать им любые мотивации и характеристики.

- • Один Защитник со средней влиятельностью и могуществом.
- •• Два Защитника, и оба среднего могущества.
- ••• Три Защитника, один из них весьма влиятелен.
- •••• Четыре Защитника, один из них очень влиятелен.
- ••••• Пять Защитников, один из которых чрезвычайно влиятелен.

Снаряжение

Ваш персонаж способен взять любое препятствие и преодолеть любые бюрократические проволочки, чтобы получить доступ к высокотехнологичному снаряжению (типа серебряных пуль или инфракрасных очков). Вы начинаете игру с казёнными предметами, число которых определяется количеством точек в этом Дополнении. Учтите, что это единовременный доступ; как только снаряжение использовано (если это пули) или потеряно, необходимо отыграть способ получения нового (в этом помогает Звание). В разделе *Снаряжение*, дальше в этой главе, находится список некоторых предметов и Званий, необходимых для их получения.

- • Один предмет первого Звания.
- •• Два предмета первого Звания, или один второго.
- ••• Три предмета первого Звания, или комбинация предметов других Званий.
- •••• Четыре предмета первого Звания, или комбинация предметов других Званий.
- ••••• Пять предметов первого Звания, или комбинация предметов других Званий.

Услуги

Своими действиями вы заслужили благосклонность людей, находящихся на вершине командной цепочки. Они захотят — и смогут — замолвить за вас словечко. Это сильное Дополнение. Услугу можно использовать, чтобы избавиться от кучи проблем (спрятать тело, устранить свидетеля, уничтожить документы и т. д.). Услуги — лёгкий путь разрешения многих проблем, и могут использоваться для выполнения вещей, которые не хотят или не могут сделать Союзники. Однако услугу можно использовать только один раз, и затем она пропадает. Рассказчик выносит окончательный вердикт о том, что может Услуга.

- • Одна услуга
- •• Две услуги

••• Три услуги
•••• Четыре услуги
••••• Пять услуг

Звание

Если это Дополнение не приобретено, агент стоит на нижней ступени иерархии агентства (т. е. младший агент в ДСР или ЦРУ, рядовой в армии или лейтенант второго класса в АНБ). Правительство жёстко следит за соблюдением субординации: персонаж наивысшего звания всегда командует персонажами других игроков. Игровые персонажи, нарушающие данное правило, могут лишиться части полномочий, что выльется в снижение результатов оперативной работы. В конце концов это может привести к переводу агента или к понижению в звании. Рассказчик решает, насколько высоко можно поднять это Дополнение. Персонаж не должен начинать игру со Званием выше пяти. Если приобретено три и больше точек Звания, агент получает Ресурсы 3, вместо обычных 2 (более высокое жалование).

• Новичок: Сержант армии, обычный агент ДСР, лейтенант второго[5] класса в АНБ.

•• Низкое Звание: Младший офицер армии, агент-ветеран ДСР, капитан АНБ.

••• Среднее звание: Капитан армии, руководитель группы ДСР, майор АНБ.

•••• Высокое звание: Майор или полковник армии, региональный директор ДСР, полковник АНБ.

••••• Командный состав: Генерал армии или АНБ. На этом уровне возможно некоторое влияние на политику агентства.

Numina

Смертные лишены Дисциплин сородичей, Даров гару или Высшей магии пробуждённых. Вместо этого, у них есть Numina. Numina — универсальное понятие, включающее широкий спектр способностей, доступных смертным. Считается, что Numina слабее вышеупомянутых сверхъестественных способностей, но при грамотном применении они могут быть весьма эффективными.

Иммунитет к Делирию

Персонажи, у которых есть три и более точки в отдельном Феномене, Пути или Истинной вере, считаются частично Пробуждёнными. Этого достаточно для иммунитета к воздействию Делирия, который вызывают гару в Криносе.

Список Numina

Экстрасенсорные феномены

Феномен	Эффект	Бросок	Сложность	Цена

5 Так в оригинале. Возможно, здесь должен быть первый.

Параанимализм	Телепатия с животными	Вос + Зн. животных	8	Нет
Антиэкстрасенсорика	Гашение других Феноменов	Нет	Нет	Нет
Психометрия	Видение прошлого предмета	Вос + Эмпатия	8	1 Сила воли
Пирокинез	Создание огня силой воли	Сила воли	8	1 Сила воли

Низшая магия

Путь	Эффект	Бросок	Сложность	Цена
Предсказание	Видение будущего	Вос + Оккультизм	Уровень + 4	1 Сила воли

Numina подразделяются на три типа: Экстрасенсорные феномены, Низшую магию и Истинную веру. Numina необходимо покупать на этапе создания персонажа за «свободные очки», но затем их можно улучшать за опыт. В ходе игры новые Numina можно изучать только с согласия рассказчика.

Экстрасенсорные феномены охватывают множество сил, таких как Телепатия, Психокинез и Ясновидение (которые рассмотрены в **Охоте на охотников**). У всех Феноменов по пять уровней: чем выше уровень, тем сильнее эффект. Очень редко персонаж может владеть более чем одним Феноменом или даже разными типами Numina (это отражается начальной стоимостью; см. ниже).

Низшая магия состоит из разных Путей, наподобие Целительства, Проклятия или Эфемеры (которые рассмотрены в **Правой руке Восходящего** для **Восхождения**). У всякого Пути по пять уровней с множеством ритуалов на каждом. Персонаж начинает с бесплатным ритуалом для каждого уровня, которым он обладает.

Значение Истинной веры — число от 1 до 10, которое отражает глубину религиозного верования персонажа. Истинная вера позволяет отгонять вампиров и творить чудеса. Она описана в книге правил **Маскарада** и **Охоте на охотников**.

Начальная стоимость: 7 «свободных очков» за точку. Для приобретения второго типа Numina или Феномена требуется в два раза больше очков (14), хотя Пути Низшей магии можно приобрести по обычной стоимости. Дополнительные ритуалы (которые покупаются в дополнение к бесплатному ритуалу на уровень) стоят по 3 «свободных очка».

Стоимость в очках опыта: Текущее значение ×7 для повышения Феномена или Пути. Изучение новых ритуалов стоит текущий уровень Пути ×3. Истинную веру нельзя получить за опыт, только как награду от рассказчика.

Броски: Для каждого Феномена или Пути требуется свой бросок, обычно, это Атрибут + Способность (см. описания конкретных сил). Набор костей Истинной веры равен значению этой Черты.

Сложности: Сложность Экстрасенсорных феноменов почти всегда равна 8, но может изменяться по требованию рассказчика. Сложность Низшей магии равняется уровню Пути + 4 (персонаж, проводящий ритуал третьего уровня, получит сложность 7).

Экстрасенсорные феномены

Несмотря на то, что в нашем мире реальность Экстрасенсорных феноменов находится под вопросом, в Мире тьмы это несомненная (но не общеизвестная) истина. Некоторые группы внутри правительства знают о существовании экстрасенсов. Их желание встретить хоть кого-нибудь с такими способностями почти неприлично.

Экстрасенсорных феноменов неисчислимое множество. Ниже представлены наиболее распространённые разделы экстрасенсорики. В скобках после названия указаны необходимые броски.

Параанимализм (Восприятие + Знание животных)

Способность общаться с животными. Несмотря на то, что этот талант связан с Телепатией, он не является прямым контактом разума с разумом. Экстрасенс должен общаться с помощью звериных звуков, языка тела и т. д. Способность не подчиняет животное экстрасенсу, а только позволяет общаться с ним. Животные могут ответить ему взаимностью, а могут и нет. Из-за разности в мышлении человека и животного, такое общение неидеально. Параанимализм действует только на расстоянии видимости, а его использование занимает как минимум один ход.

• Высшие млекопитающие. Экстрасенс умеет общаться с млекопитающими, которые считаются обладающими почти человеческим уровнем интеллекта (шимпанзе, дельфины и т. п.). Вдобавок, он может общаться с ручными или дрессированными низшими млекопитающими, типа собак. На этом уровне можно понять намерения лишь млекопитающего, собирается оно напасть или убежать.

•• Низшие млекопитающие. Экстрасенс может общаться с млекопитающими, которые не считаются интеллектуальными (такими как волки и лошади). Вдобавок, экстрасенс может общаться с ручными или дрессированными птицами, типа попугаев или охотничьих соколов.

••• Птицы. Экстрасенс умеет общаться с дикими птицами, например, совами и кардиналами, а также читать их намерения. На этом уровне можно узнать желания высших и низших млекопитающих, а также дрессированных птиц. К примеру, колли хочет, чтобы экстрасенс вытащил Тимми из колодца, куда он упал.

•••• Рептилии. Экстрасенс способен общаться с рептилиями, например, змеями и ядозубами. Тем не менее, подобное общение малопонятно, и только намерения поддаются определению. На этом уровне можно предугадывать сложные инстинкты млекопитающих и дрессированных птиц: экстрасенс может определить, как животное отреагирует на событие. Можно читать эмоции диких птиц.

••••• Экстрасенс может общаться с любым животным, однако, общение с роем пчёл-убийц или лососем скорее всего будет полно взаимонепонимания. В лучшем случае, можно определить только их намерения. На этом уровне все инстинкты, мысли и эмоции млекопитающих и тренированных птиц лежат как на ладони. Можно определять желания диких птиц и эмоции рептилий.

Антиэкстрасенсорика

Этот экстрасенсорный талант отменяет действие чужих Феноменов. Антиэкстрасенсорика уменьшает Набор костей противостоящего экстрасенса. Она действенна даже против Сферы Разума магов, но по каким-то причинам не работает против Дисциплин Доминирования и Присутствия или Даров гару. Экстрасенсы с этим Феноменом не могут обладать никаким другим.

Экстрасенс с этой способностью излучает мощные психические помехи, которые взаимодействуют с другой экстрасенсорикой. Никакие броски не требуются: просто вычтите кости из Набора костей другого экстрасенса. Эта способность может

защитить друзей экстрасенса, но она не делает различий между врагом и другом, блокируя в том числе и полезные Феномены. Антиэкстрасенсорика никогда не отключается полностью, постоянно излучая на Первом уровне, даже если экстрасенс спит. Область действия ограничивается сферой с радиусом в пять ярдов за каждый уровень феномена. Так как Антиэкстрасенсорика действует постоянно, она ничего не требует для использования.

• Отнимает одну кость от любых Наборов костей Феноменов в радиусе 5 ярдов.

•• Отнимает две кости от любых Наборов костей Феноменов в радиусе 10 ярдов.

••• Отнимает четыре кости от любых Наборов костей Феноменов в радиусе 15 ярдов.

•••• Отнимает шесть костей от любых Наборов костей Феноменов в радиусе 20 ярдов.

••••• Отнимает восемь костей от любых Наборов костей Феноменов в радиусе 25 ярдов.

Психометрия (Восприятие + Эмпатия)

Эта сила позволяет экстрасенсу при прикосновении к предмету снимать с него ментальный отпечаток того, что происходило поблизости в прошлом. Например, нож, которым убили, может вызвать видения совершённого преступления. Число успехов определяет, насколько понятными будут эти видения. Видения длятся всего несколько секунд, но за это непродолжительное время экстрасенс нередко видит целые минуты прошлого. Персонаж должен концентрироваться по меньшей мере один ход, а также потратить очко Силы воли.

• Экстрасенс может получить видения произошедшего несколько часов назад. Воспринимаются только впечатления, например, имена и лица.

•• Экстрасенс может получить видения произошедшего несколько дней назад. Воспринимаются зрительные образы, короткие «видеоролики» о случившемся.

••• Экстрасенс может получить видения произошедшего несколько недель назад. Экстрасенс ясно видит события и воспринимает информацию от дополнительного органа чувств по выбору рассказчика.

•••• Экстрасенс может получить видения произошедшего несколько месяцев назад. Воспринимаются все имеющие отношение к событию чувства: образ, звук, аромат, осязание и вкус.

••••• Экстрасенс может получить видения произошедшего несколько лет назад. Видения выглядят так, будто экстрасенс присутствовал при событии, возможно, наблюдая глазами участника. Плюс ко всему, по решению рассказчика экстрасенс может получать спонтанные видения после того, как коснулся определённого предмета (без траты Силы воли).

Пирокинез (Сила воли)

Способность психически возбуждать молекулы так, чтобы появлялся огонь. С помощью Пирокинеза нельзя тушить пламя, только вызывать. «Воспламенение вз-

глядом» — широко известная часть парапсихологии. Расстояние, на котором можно поджечь предмет, равно 10 ярдам за каждый успех. Вызванный этим Феноменом огонь ведёт себя как обычный: он горит, пока не погаснет или не будет потушен. Использование Феномена стоит одного очка Силы воли.

- • Пламя свечи (без урона)
- •• Костерок (1 кость аггравированного урона)
- ••• Туристический костёр (3 кости аггравированного урона)
- •••• Огнище (4 кости аггравированного урона)
- ••••• Пожарище (6 костей аггравированного урона)

Низшая магия

Низшая магия — грубая обрядовая магия в противоположность Высшей, которой обладают маги. И всё-таки у неё есть определённые преимущества перед магией Сфер (см. **Восхождение**). Ей проще пользоваться, она доступна даже тем, чей Аватар не Пробужден, и она не привлекает Парадокс (чаще всего!).

На разных уровнях Пути есть целая куча ритуалов, для каждого уровня приведено несколько примеров. Но рассказчику следует создавать собственные. По большей части, ритуалы требуют какого-нибудь материального фокуса и занимают больше одного хода. Когда игрок приобретает Низшую магию в ходе создания персонажа, он бесплатно получает ритуал приобретаемого уровня.

Примечание: В **Охоте на охотников** Низшая магия называлась Тауматургией, но теперь этот термин используется только применительно к одноимённой вампирской Дисциплине.

Предсказания (Восприятие + Оккультизм)

Способность прозревать грядущее. За сцену можно сотворить только один ритуал, для сотворения требуется потратить очко Силы воли. Будущее не высечено в граните, оно может изменяться. С помощью Предсказания персонаж может представить будущее достаточно ясно, чтобы каким-либо путём изменить его. Впрочем, этот процесс не столь прямолинеен, как кажется на первый взгляд. Лишь немногие маги настолько хорошо понимают природу времени, чтобы осознанно изменить будущее. Действия, предпринимаемые магом для спасения друга от дурного пророчества, вполне могут предопределить судьбу самого мага.

Окончательное слово об истинных пределах этой силы остаётся за рассказчиком. Предсказания используются для обогащения сюжета истории, а не для разрушения неизвестности. (Более детализированные формы предсказания можно найти в книге **Мир тьмы: Цыгане**.)

- • Гадание: Самое простое Предсказание. Этот уровень даёт магу общее представление о судьбе человека, будь она плохой или хорошей. Результаты в высшей степени загадочны и дают широкий простор для толкования. Ритуалы могут включать чтение говорящей доски уиджа, простое гадание по таро (вопросы типа «да или нет», расклад «кельтский крест»), подбрасывание монетки и т. д.
- •• Лозоходство: Позволяет колдуну найти пропавшего человека или потерянный предмет. Лозоходец должен быть знаком с объектом поиска или иметь при

себе его личные вещи. Поиск на больших расстояниях может осуществляться путём концентрации над картой, а на близких — просто прислушивания к воздуху и следования за его «притяжением». Точность определяется количеством успехов. Соответствующие ритуалы могут помочь лозоходцу найти клад (например, золотоносную жилу), воду (самая распространённая форма лозоходства) и даже пропавших людей, например, похищенных детей. Типичными фокусами служат маятник и «волшебная лоза».

••• Ауспиции: Авгур может определить исход грядущего события, например, насколько удачно пройдёт деловая встреча или чья армия выиграет сражение. Ритуалы могут включать консультации с «И цзин»[6], восприятие ци (внутренней жизненной силы), гадание по внутренностям животных, бросание костей или сложные расклады таро (например, расклады Золотой Зари).

•••• Предчувствия: Персонаж получает краткие прозрения относительно возможных событий. Например, он может почувствовать, что самолёт, на который он собирается сесть, разобьётся. На этом уровне нет ритуалов, потому что он действует почти как Экстрасенсорный феномен, проявляющийся в важные моменты жизни (по решению рассказчика). Персонажу всё же требуется набрать успехи на броске.

••••• Поиск видения: Персонаж получает видение будущего, своего или того, о ком он думал, творя заклинание. Однако видение не прямолинейно, и персонаж может ошибиться в том, как поведут себя события. От количества успехов зависят ясность и длительность видения. Ритуалы могут включать в себя аскетические или экстатические практики, изменяющие сознание, например, индейская церемония парнóй, шаманские путешествия, пост и т. д. Распространёнными фокусами являются благовония, воскурение шалфея, психоактивные вещества и т. д.

Достоинства и Недостатки

Достоинства и Недостатки — необязательные черты, придающие персонажу «рельеф». Достоинства — это преимущества, покупаемые за «свободные очки». Недостатки дают игроку дополнительные «свободные очки», которыми он волен распоряжаться, как хочет. Множество Достоинств и Недостатков перечислено в руководствах игрока **Маскарада**, **Апокалипсиса** и **Восхождения**, а также в **Охоте на охотников**. Часть из них применима только к сверхъестественным созданиям. Окончательное слово о том, какие из них позволены, остаётся за рассказчиком.

Психологические

• Манчжурский кандидат (5 очк. Недостаток)

Вы работаете на некую таинственную персону или организацию и даже не подозреваете об этом. Этот скрытый хозяин целиком и полностью промыл вам мозги. Вашим «владельцем» может быть вампир, маг или даже другая паранормальная спецслужба. Манипулятор внедрил в ваше подсознание определённое слово или образ. Всякий раз слыша или видя его (даже по телефону), вы исполняете всё, что вам поручат. Впоследствии вы ничего не помните, начиная с сигнала и кончая за-

6 Китайская «Книга перемен».

вершением задания.

Простейшие задачи могут заключаться в слежке за работодателем и передаче полученных сведений (через тайник или секретный номер), убийстве того, кто «слишком много знает», или похищении ценного имущества. Задание внедряется при первоначальной промывке мозгов, но хозяин может в любое время задать новую цель, хотя для этого ему обычно требуется встретиться с вами с глазу на глаз.

В вашем агентстве могут твориться странные вещи, а вы будете упорно разыскивать нарушителя, пока не поймёте, что это вы сами! Подобными ситуациями руководит рассказчик. От него зависит, когда Недостаток вступит в игру.

• Паранойя (2 очк. Недостаток)

Вы подозреваете всех и вся. Просишь поддержки департамента, а что если *они* стоят и за ним? Персонаж с этим Недостатком повышает на единицу сложность любых социальных взаимодействий.

• Зашоренность (3 очк. Недостаток)

Вы преданы агентству целиком и полностью и видите в нём своего рода продолжение семьи. У такого подхода есть свои плюсы, но на посторонних вы смотрите искоса. Вам кажется, что большинство гражданских ненавидит ваше агентство, встаёт у него на пути или даже добивается его закрытия. Презрение к простым людям, скорее всего, приведёт к тому, что вы будете вершить «правосудие» по собственном разумению. Это презрение распространяется и на гражданских законодателей, которые связывают вам руки, а сами не знают, что происходит в действительности. В особенности вы ненавидите предателей, желающих «реформировать» агентство. Персонажи с этим Недостатком считают себя превыше закона, и поэтому часто нарушают его. За годы существования спецслужб худшие деяния были совершены именно жертвами столь узкого взгляда на вещи. Персонажи с этим Недостатком смотрят на всё с точки зрения спецагента, а потому им не хватает гибкости для понимания чужого менталитета. Вычтите единицу из Наборов костей для бросков Эмпатии или Расследования, если дело касается чуждого образа мыслей.

Сверхъестественные

• Кинфолк гару (4 очк. Достоинство)

Вы находитесь в признанном родстве со стаей оборотней. Вам известны их повадки и тайные знаки, показывающие, что вы друг. Вычтите два из сложности бросков Оккультизма, если дело касается гару. Вероятно, что вы как минимум отчасти поступили в агентство по просьбе родни и сливаете им информацию. В благодарность гару могут время от времени выручать вас из передряг. Начальство будет с пристрастием допрашивать изобличённого родича гару (возможно, с применением силы). У вас полный иммунитет к Делирию.

• Непризнанный Кинфолк гару (2 очк. Достоинство)

Это Достоинство подобно «Кинфолку гару» за исключением того, что вы не в курсе своего наследия. Насколько вам известно, вы — обычный агент, расследующий поразительные сверхъестественные феномены. Но, углубившись в расследова-

ние, вы можете найти в гару нечто знакомое или даже почувствовать принадлежность к ним. В конечном счёте, вы можете вернуть утраченное наследие. Это Достоинство может спасти жизнь, если вы внезапно ворвётесь на собрание Чёрных фурий… или же они могут разорвать вас на части как предателя. Невзирая на незнание собственной природы, вы чем-то отличаетесь от остальных. Иногда гару чувствуют это и в результате относятся к вам дружелюбнее. Однако слуги Вирма точно так же способны ощутить это. У вас есть частичный иммунитет к Делирию (+2 Силы воли по таблице Делирия), который станет полным, когда вы обнаружите правду о себе и примите её.

• Осквернённый Вирмом (4 очк. Недостаток)

По некоторым причинам вы источаете зловоние Вирма. Возможно, вы добровольно служите ему, а может быть, запах просто передался по наследству и вы не властны над этим (или же вы играете в игры «Блэк Дог»). В любом случае, гару нередко чувствуют это. Большинство из них сначала убьёт, а вопросы будет задавать потом. Игрок, берущий этот Недостаток, напрашивается на неприятности.

Общественные

• Популярность в агентстве (3 очк. Достоинство)

Коллеги по работе уважают и любят вас, чем вы не преминули воспользоваться. Вы один из первых в агентстве узнаёте новости и слухи, а также информацию о смене политики. Сведения, полученные с помощью этого Достоинства, не всегда точны. Но у вас все карты на руках, чтобы получить уточнение или опровержение. Более того, коллеги питают по отношению к вам товарищеские чувства и охотнее придут на помощь. Достоинство на единицу увеличивает Набор костей для бросков, связанных с Лидерством, Бюрократией, Спецслужбами или Расследованием, если они напрямую связаны с агентством.

• Непопулярность в агентстве (3 очк. Недостаток)

В агентстве вас не любят. Свежие новости вы получаете последним. Причины такой непопулярности определяются вами совместно с рассказчиком. Возможно, вы настолько добропорядочны и отважны, что идёте наперекор противоправным практикам департамента. А может быть, вы просто придурок. Либо к вам относятся недружелюбно, либо полностью игнорируют. В любом случае, от коллег вы настоящей поддержки не дождётесь. Вычтите единицу из Набора костей для бросков, связанных с Лидерством, Бюрократией, Спецслужбами или Расследованием, непосредственно связанных с агентством. Вместо бесплатного Дополнения Союзники 3, положенного спецагентам, вы получаете Союзники 1.

• Бюрократическая вендетта (2 очк. Недостаток)

В вашей организации завёлся недоброжелатель, доставляющий вам множество неприятностей. Его личность неизвестна, как и то, существует ли он на самом деле. Вы знаете только то, что попали в череду необъяснимых неудач. Служебные записки не попадают к вам на стол, вы получаете худшие назначения, пистолет оказывается заряженным холостыми. Скрытый враг не обязательно старше по званию, просто

у него подходящая должность, чтобы изводить вас. Затаивший злобу секретарь может принести больше неприятностей, чем кто бы то ни было. Кем бы ни был вредитель, он умело прячет следы, и найти его будет непросто. Невидимый враг, прячущийся на краю зрения, — прекрасный инструмент для привнесения в игру чувства паранойи.

• Шантаж (1—2 очк. Недостаток)

Вы не хотите, чтобы некоторые события из вашего прошлого стали всеобщим достоянием. Печально, но кое-кто о них знает. Этот человек (или организация) требует либо возмутительных денежных сумм, либо, что предпочтительнее, услуг. В обмен на молчание он хочет получить секретные данные агентства. Этот Недостаток стоит одно очко, если тайна незначительна и последствиями её раскрытия будут только позор и личные неудобства. Недостаток в два очка означает намного более опасную информацию. Убийство шантажиста может сделать только хуже, но если персонаж будет достаточно умён, чтобы использовать против врага его же оружие (т. е. отыскать его тёмную тайну), рассказчик может снизить или устранить этот Недостаток. По крайне мере, на время.

• Опасный секрет (2 очк. Недостаток)

Вы узнали какую-то совершенно секретную информацию, из-за чего ваша жизнь находится в опасности. В чём заключается секрет и как вы его получили, решает рассказчик. В отличие от Достоинства «Доступ к совершенно секретной информации», эти секретные данные не приносят пользы. И если кто-нибудь узнает, что вы владеете ими, то вы окажетесь в смертельной опасности. Более того, источник информации ненадёжен или нестабилен (коллега-алкоголик, вампир клана Малкавиан или недавно пропавший человек). Тем сильнее будет удивление, когда за вами начнётся охота. Полученный секрет не выходит у вас из головы: из-за него вы провели множество бессонных ночей. Вы будете подозревать всех, кроме ближайших родственников или друзей, а может быть даже их.

• Долги (3 очк. Недостаток)

Вы постоянно находитесь в долгах. То ли вы алкоголик, то ли любите азартные игры, а может просто не умеете распоряжаться деньгами. Вы просто не можете свести концы с концами. Вы должны перезанимать только для того, чтобы расплатиться по старым долгам, и кредиторы (банки, долговые агентства, судебные приставы, парни с бейсбольными битами) уже стучатся в вашу дверь. Задолженность делает вас первым в списке вербовки вражеских спецслужб (людских или сверхъестественных). Вербовка может решить вашу проблему с долгами (по желанию рассказчика), или вы просто начнёте тратить больше. После вербовки можно поменять этот Недостаток на Недостаток «Пешка». Агентство следит за финансовым положением своих сотрудников (особенно после дела Эймса[7]), и за вами уже могут установить наблюдение. Вы не можете приобретать Дополнение «Ресурсы» и лишаетесь бесплатных Ресурсов, которые получает большинство агентов паранормальных разведок, так как

7 Олдрич Хейзен Эймс — начальник контрразведывательного подразделения ЦРУ, завербованный советской разведкой. Считается, что причиной перевербовки послужили деньги.

спускаете почти все деньги, едва они появятся.

• Двойная личность (3 очк. Достоинство)

Вы достаточно варились в теневом мире шпионажа, чтобы создать двойную личность. Вы подготовили для себя отдельную жизнь, включая все необходимые документы (карта социального страхования, паспорт и т. д.). Об этой личности не знает даже ваш работодатель: когда дела примут совсем скверный оборот, она станет спасительной лазейкой.

• Слабый пол (1 очк. Недостаток)

В чисто мужском мире шпионажа принадлежность к слабому полу могут счесть недостатком. Несмотря на положительные изменения в этой области, большинство разведок остаются мужскими клубами: для них женщины не являются желанными гостями. «Стеклянный потолок» выражен в разведдеятельности сильнее, чем в других областях; случаи дискриминации и сексуального домогательства широко распространены. Агенту-женщине необязательно брать этот Недостаток. Агенты без него сумели добиться общего признания, хотя и они не застрахованы полностью.

• Двойной агент (2 очк. Достоинство)

Вы работаете на два агентства одновременно. Возможно, вы получили официальный допуск от обоих, или одно агентство («материнское») послало вас шпионить за другим (вторичное агентство). Преимущества заключаются в том, что вы получаете доступ к бонусам (ресурсы, привилегии и т. д.) обоих спецслужб. Скорее всего, у вас лучшее представление об общей картине. Недостаток состоит в том, что людям с двойной верностью никогда не доверяют полностью. А если вы работаете под прикрытием и вас поймали, то будете считаться предателем. Звание или Достоинства должны приобретаться отдельно для каждой спецслужбы. При этом можно быть популярным в одном агентстве и непопулярным в другом. Звание в материнском агентстве не должно быть меньше, чем во вторичном. Если рассказчик хочет, чтобы игрок играл двойным агентом в сюжетных целях, игрок должен получить это Достоинство и Звание во вторичном агентстве бесплатно. Недостатки всё так же не могут превышать семи очков.

• Лицензия на убийство (2 очк. Достоинство)

Вы получили особое разрешение на «санкции» против тех, чьи интересы враждебны государству. Иногда вам назначают жертву, но гораздо чаще выбор остаётся за вами. Большинство правительственных структур не обладают такими полномочиями (для ФБР это настоящая редкость). Те спецслужбы, у которых полномочия есть, тщательно следят за злоупотреблениями. В значительной степени это объясняется не строгими моральными принципами, а страхом разоблачения (на данный момент на территории США убийства незаконны). Убийства на территории других государств более приемлемы, чем в собственной стране, но осуществляются и там и там. Ответственное за убийство агентство сделает всё, чтобы замести ваши следы, но за небрежно выполненную работу возможны штрафные санкции. Вопреки своему названию, это не настоящая «лицензия» на убийство. В теории, вас могут посадить

в тюрьму, хотя подобное случается чрезвычайно редко.

• **Меньшинство (1 очк. Недостаток)**

Многие силовые структуры и правительственные институты до сих пор считают меньшинства гражданами второго сорта. Хотя за последние годы ситуация улучшилась, принадлежность к меньшинствам всё ещё может сказаться на шансах агента на повышение. Некоторые организации (такие, как ЦКЗ) не питают такого предубеждения, как другие. Стоит ли этот Недостаток каких-нибудь очков, остаётся на суд рассказчика.

• **Допуск к совершенно секретной информации (2 очк. Достоинство)**

В недрах секретных разведок доступ к информации, неизвестной широкой публике, есть у всех. Однако вы знаете тайны, доступные лишь немногим избранным. Содержание этой информации, а также её источник определяется рассказчиком. Возможно, с вами время от времени связывается агент-осведомитель, или ваша тётушка Гертруда служит в Пентагоне. Информация полезна и, как правило, точна, но не обязательно полна и доступна в любое время. Сведения, которые вам передают, без сомнения опасны для получателя, но у вас доверенный источник и утечки маловероятны. Обратной стороной монеты является Недостаток «Опасный секрет».

Снаряжение

У правительства есть преимущество перед большинством сверхъестественных организаций, и это — высокотехнологичное снаряжение. Оно уравнивает правила игры. Почти все охотники считают, что техника даёт им преимущество, о котором охотники прошлого не могли и мечтать. Тем не менее, не всё так просто: отдельные группы сверхъестественных существ — Технократия, Адепты виртуальности, Сыны эфира и Стеклоходы — могут потягаться и побить правительство на его же поле, что частенько и происходит. Рассказчик должен учитывать Звание и положение агента в спецслужбе, прежде чем допустить его к определённому снаряжению. Персонажи с Дополнением «Снаряжение» могут начать игру с некоторыми предметами.

Стандартные вещи — «набор спецагента»

Всем агентам паранормальных разведок выдаётся некоторое основное снаряжение. Эти вещи выдаются всем и поэтому не требуют для получения Дополнения «Снаряжение».

Примечание: Гражданские агентства, такие как ЦКЗ, получают только жалование и, время от времени, допуск к секретной информации.

• Личный значок, служащий пропуском в агентство и дающий допуск на место преступления. Значок определяет только основную спецслужбу, но не паранормальный отдел (оперативники Департамента специальных расследований носят обычный значок ФБР). Впрочем, у агентов также есть документы паранормальной разведки (не показывайте их кому попало).

• Жалование и возмещение расходов, которые отражаются Дополнением «Ресурсы» (все агенты начинают с 2).

• Пистолет и кобура. Агенты ФБР, АНБ и ЦРУ получают SIG-Sauer P226 калибра 9 мм (сложность 7, урон 4, скорострельность 4, магазин 15, можно спрятать под курткой, дальность 20). Также выдаётся коробка с патронами.

• Наручники.

• Полицейская рация.

• Только агенты ДСР ФБР: деревянный кол и киянка.

Серебряные пули

Звание: 3

Не то, чтобы серебряные пули было сложно или дорого изготовить, но лишь немногие агенты применяют их на регулярной основе. Для многих паранормальных отделов страны мнение, что серебро эффективно против оборотней, остаётся только теорией. В целях безопасности начальники департамента противятся использованию агентами серебряных пуль. Если местная полиция или пресса узнает о столь необычном факте, можно не сомневаться, что поднимутся неприятные вопросы. Таким образом, они решили, что агенты могут получить серебряные пули, только если обстоятельства конкретного дела требуют их применения. Агенты, желающие обойти эту стратегию могут получить строгий выговор при первой попытке и увольнение при второй. Если агент чётко обоснует потребность в серебряных пулях, их доставят частным курьером в течение суток. Если персонаж получает серебряные пули через Дополнение «Снаряжение», то за начальные две точки он получит один полный магазин, и ещё шесть за дополнительную.

Кирлианография

Кирлианография — продукт ауроподобных коронных узоров, возникающих в высокочастотном электрическом поле. Впервые технология съёмки была разработана в 1800-х, но советский инженер-электрик[8] Семён Кирлиан усовершенствовал её в 1940-х. Хотя данный метод не полностью принят в сообществе парапсихологов, многие исследователи-практики из паранормальных спецслужб пытаются получить доказательства существования сверхъестественного с помощью камер Кирлиана.

С сороковых годов технология Кирлиана почти не усовершенствовалась. Тем не менее, паранормальные разведки проводят испытания высокотехнологичных экспериментальных камер, надеясь с их помощью отыскать следы сверхъестественного. Большинство парапсихологов и не подозревает об этой технологии: правительство не позволяет гражданским узнать, что оно принимает подобную чушь всерьёз.

Кирлианография успешно использовалась для фотосъёмки привидений. Этот процесс зависит от Корпуса и Пафоса призрака. Также на него оказывает влияние сила местной Завесы (см. **Забвение**). Если у призрака высокие значения данных Черт, а Завеса весьма тонка (например, когда снимок делается в доме с привидениями в ночь всех святых), изображение выходит достаточно чётким (можно смутно различить черты лица и т. д.). Если любой из факторов отклоняется от идеала, изображение получится размытым или не получится вовсе. Само собой, что перед попыткой сфотографировать призрака, обычно, необходимо его увидеть.

8 Так в оригинале.

Кирлианографию можно использовать для чтения аур более телесных существ (людей, гару, вампиров). Снимок может выявить эмоциональное состояние, но не подверженность вампиризму (чтобы правильно интерпретировать фотографию, необходим бросок Интеллекта + Оккультизма).

Камеры Кирлиана не позволяют запечатлеть людей или предметы, скрытые с помощью таких сил, как Затемнение вампиров или Затемнение белёсого глаза гару.

Камера Кирлиана

Звание: 2

Фотокамера массивна и нуждается в треноге, чтобы сохранить чёткость при увеличении выдержки. Любой толчок может вылиться в размытое изображение, и таким образом уничтожить ценность снимка в качестве улики или доказательства существования сверхъестественного. На дорогостоящую катушку с фотоплёнкой помещается порядка десяти снимков. Если персонаж получил камеру вместе с Дополнением «Снаряжение», он получит и одну катушку плёнки. Дополнительные катушки можно приобрести по две за точку.

Видеокамера Кирлиана

Звание: 3

Довольно громоздкий аппарат около двадцати пяти фунтов весом. По тем же причинам, что и для фотокамеры, необходима тренога. На одну кассету помещается примерно полчаса записи.

Инфракрасное и ночное видение

Звание: 1

Существуют разнообразные устройства, позволяющие человеку видеть в условиях ограниченной освещённости. Среди них есть инфракрасные, реагирующие на невидимую человеку часть спектра, и приборы ночного видения, максимально использующие доступный свет. Эти приборы поставляются в различных формах, от объективов и оптических прицелов до очков. Хороший ПНВ относительно недорог и доступен на рынке. Иногда они становятся частью стандартного набора оперативника ДСР. Более удобные модели доступны агентам со Званием 1.

С помощью ИК-устройств можно определить вампира, однако, целиться в него ночью — плохая идея. Тело вампира, как правило, имеет комнатную температуру (если он только что не пил крови), и поэтому невидимо в инфракрасном спектре.

Лазерный прицел

Звание: 2

При использовании лазерного прицела очень сложно промахнуться (вычтите два из сложности Стрельбы на близком или среднем расстоянии), но он выдаёт стрелка, позволяя смотрящей на него жертве уклониться. Вычтите два из сложности Уклонения. За лазерными прицелами необходимо тщательно ухаживать и периодически калибровать для поддержания заданных характеристик.

Бронированный транспорт

Звание: 4

У большинства паранормальных спецслужб есть доступ по меньшей мере к одному бронированному автомобилю. Значение брони транспорта может быть любой от 4 прочности/5 толщины (бронированный автомобиль с пуленепробиваемым стеклом) до 8/18 (танк M-1 Abrams). Обычно оперативники получают машину с бронёй 5/6. Пуленепробиваемый автомобиль выдаётся только на время выполнения задания. У персонажа, который приобрёл его вместе с Дополнением «Снаряжение», есть одноразовый ваучер. Его можно использовать в любое время (по решению рассказчика в глухомань бронеавтомобиль могут и не доставить), по завершении миссии автомобиль надо вернуть в гараж.

Популярные предметы

Ниже приведён список популярных казённых вещей. Для доступа к ним нужно Звание и обоснование их применения.

Звание	Предмет	Ограничения
Боеприпасы:		
Обычно поставляются в коробках приблизительно по 24 патрона.		
0	Обычные патроны	Достаются агентам вместе с оружием
1	Экспансивные пули	Больший урон; не допускать случайные жертвы
2	Резиновые пули	Полицейские пули (см. *Полицейские рейды* ниже)
2	Бронебойные пули	Военные пули; вызывают вопросы
3	Серебряные пули	Вызывают удивление; не показывать на публике
3	Патроны «Dragonsbreath»	Эти зажигательные патроны портят оружие, зато поджигают цель; привлекают внимание, особенно, при составлении отчётов о вскрытии
4	Разрывные патроны	Военные патроны; привлекают внимание
Броня:		
1	Кевларовый жилет	Дороговат; нестандартная экипировка
2	Бронежилет	Громоздкий; привлекает внимание
3	Полицейский щит	Привлекает внимание; сообщает гражданским о проведении полицейского рейда
Средства связи:		
0	Полицейская рация	Стандартное снаряжение
0	Мобильный телефон	Почти стандартное снаряжение
1	Компьютерный модем	Удостоверьтесь, что это дело организации
5	Спутниковая связь	Необходимо межведомственное взаимодействие
Компьютеры:		
0	Настольный, старой модели	Стандартное снаряжение
1	Настольный, новой модели	Как поощрение
1	Доступ к мейнфрейму ведомства	Нужно время для входа в систему
1	Лэптоп	Как поощрение
2	Шифровальное устройство	Декодирование программ, подбор паролей;

		проблемы с законом

Вещества:

Наркотики иногда выдаются агентам, работающим под прикрытием драг-дилера. Агентам не следует самим употреблять наркотики.

1	Хлороформ	Вырубает агента; могут быть побочные эффекты
1	Транквилизатор для животных	Необычный запрос
2	Обезболивающие	Побочные эффекты
3	Наркотики	Марихуана, ЛСД и т. д.; только для работы под прикрытием
3	Транквилизатор для людей	Побочные эффекты; проблемы с законом

Криминалистика:

Отправляя материалы в лабораторию, можно рассчитывать на долгое ожидание результатов. Но если сделать всё самому, результаты появятся намного быстрее.

1	Лаборатория	Аутопсия, баллистика, анализ химсостава и ДНК и т. п.; следуйте методикам
1	Паралаборатория	Мониторинг паранормального и т. д.; засекречено

Допрос:

2	Полиграф	Детектор лжи; не даёт гарантии
3	Пентотал натрия	Сыворотка правды; значительные проблемы с законом

Ночное видение:

1	Инфракрасные очки	Ухудшает периферийное зрение; привлекает внимание
1	Прицел с ПНВ	Только для винтовок

Фотография:

0	Камера 35 мм	Стандартное снаряжение
1	Шпионская камера 16 мм	Нестандартно
1	Видеокамера	Может привлечь внимание
2	Камера Кирлиана	Эксцентричный запрос
3	Видеокамера Кирлиана	Одна на весь департамент; верните в целости и сохранности

Полицейский рейд:

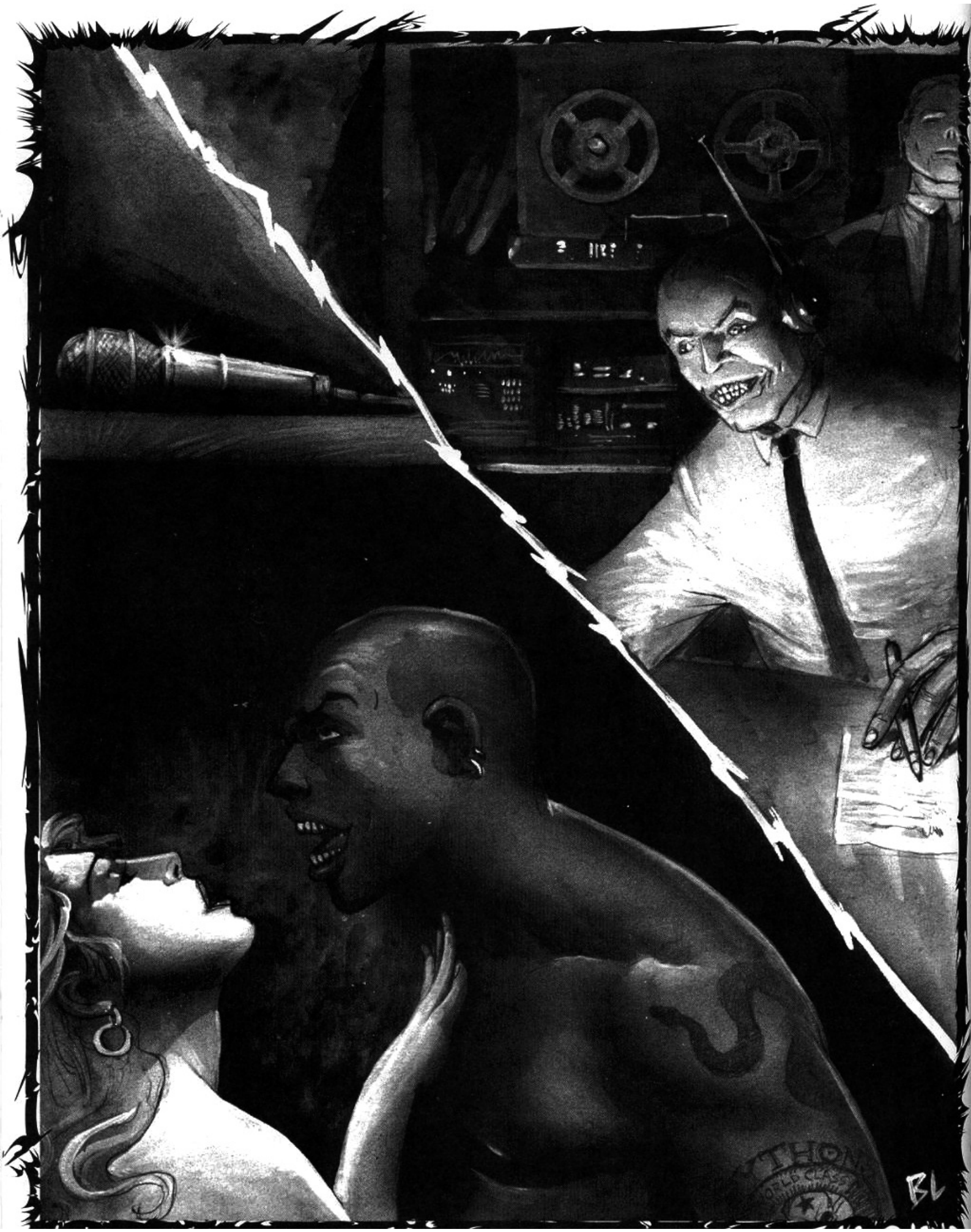
При большинстве облав требуется сотрудничество с местными правоохранительными структурами. Любой рейд привлекает внимание.

1	Противогаз	
2	Собака, обученная обнаружению наркотиков	
3	Слезоточивый или перечный газ	Побочные эффекты
4	Полицейский танк	Разрушает личную собственность

Досье:

1	Общие файлы	Простые сведения (номера социального обеспечения) о большинстве граждан; все,

		на кого есть досье; рассекреченные файлы спецслужб
2	Файлы с ограниченным доступом	Данные по делам агентства
3	Совершенно секретные файлы	Засекреченные файлы спецслужб
4	Файлы других агентств	Сильно зависят от допуска; риск фальсификации данных
5	Военные файлы	Совершенно секретные данные Пентагона
Слежка:		
2	Прослушка телефона	Могут быть неприятные последствия, если цель невиновна в обвинениях
2	ИК следящее устройство	Прикрепите устройство к машине, за которой будете следить; редкость
3	Лазерная звукозапись	Дорогостоящая
Транспорт:		
1	Седан среднего класса	Например, Crown Victoria и т. п. Стандартный правительственный пул
3	Роскошный автомобиль	Не поцарапайте эту красавицу
3	Вертолёт	Привлекает внимание
3	Катер береговой охраны	Требуется межведомственное взаимодействие
4	Бронированный автомобиль	Дорого; один-два на весь департамент
4	Военный вертолёт	Лучше иметь чертовски весомую причину…
4	Самолёт	Дорого; только для срочных заданий
5	Военный самолёт	Чрезвычайно привлекает внимание; заполните бланки в трёх экземплярах
Оружие:		
0	Пистолет	Пистолет выдают всем агентам
1	Нестандартный пистолет	Большинство просит крупнокалиберный пистолет, так что поаккуратнее
1	Дробовик	Только для опасных миссий
1	Дистанционный электрошокер	Побочные эффекты (цель падает и ломает ноги)
2	Винтовка	Только для снайперских миссий
2	Лазерный прицел	Привлекает внимание; считается снайперским инструментом
3	Полуавтоматическое оружие	Пистолет-пулемёт, автомат и т. д.; только для боевых, штурмовых и полицейских миссий; избегайте ношения на публике
5	Тяжёлое оружие	Пулемёт на треноге, гранатомёт и т. д.; только для секретных боевых миссий; носить на публике строго запрещается


BL

Вторая глава: Департамент специальных расследований ФБР (ДСР)

Gee, but I'd like to be a G-Man
And go Bang! Bang! Bang! Bang!
Just like Dick Tracy, what a "he-man"
And go Bang! Bang! Bang! Bang!
I'd do as I please, act high-handed and regal
'Cause when you're a G-Man there's nothing illegal.

— Harold Rome, "The G-Man Song" (1937)

Попробуй-ка ещё раз, приятель! Наша организация существует со времён администрации Трумэна — и это самое меньшее!

— Агент Фрэнк, *Могучий кулак людей в чёрном 2* (снято «Пейн Инк»)

История

Считается, что история Департамента специальных расследований ФБР (ДСР) восходит к временам администрации Трумэна. На самом же деле, его корни уходят несколько глубже, в 1930-е годы. Молодой и амбициозный федеральный агент Чарльз Горнер помогал Элиоту Нессу расследовать деятельность гангстерского под-

полья Чикаго, а в особенности — деятельность печально известного Аля Капоне и безжалостного Одинокого волка Люпо (см. «десятку особо опасных»). В ходе расследования Горнер подвергся злодейскому нападению вампира (см. «десятку особо опасных») и был оставлен умирать. Он выжил, но этот злополучный инцидент навсегда перевернул его картину мира. С тех пор он скрупулёзно расследовал любое дело, в котором могло быть замешано сверхъестественное (и особенно вампиры). Тем не менее, первый случай выйти на след нежити ему выпал только во времена Второй мировой войны.

В 1943-м Горнер помогал Управлению стратегических служб[9] раскрыть шпионскую сеть нацистов в Нью-Йорке. Наконец, после месяцев подготовки, была развёрнута крупная операция с внедрением агента в разведывательную сеть. Горнер попытался арестовать руководителя сети Вульфа Штайгера (см. «десятку особо опасных»), и оказалось, что он — вампир. Погибло два агента, а изрешечённый пулями Штайгер сбежал. Теперь изумлённый Горнер окончательно убедился в том, что на земле реально действуют сверхъестественные существа, угрожающие жизни обычных людей.

Шли годы, Горнер поднимался по карьерной лестнице. Но отсутствие доказательств и слепота Бюро к абсолютно реальной угрозе, приводили его в отчаяние. В 1952-м году он наконец нашёл благодарного слушателя в лице доктора Эмиля Зотоса, члена Военного совета по психологической стратегии и личного психиатра Эдгара Гувера. Совместными усилиями им удалось убедить Гувера в существовании паранормального и в необходимости создания для борьбы с ним полу-автономного отдела ФБР. Несколько пожатий рук в кулуарах Конгресса, росчерк пера — и зимой 1952-го года был сформирован ДСР.

В течение пятидесятых годов финансирование стремительно росло. Лишь горстка людей знала о существовании агентства, и большинство из них считало, что целью ДСР служит сдерживание «подрывной деятельности радикальных общественных групп». Горнер — охотник за крупной дичью — довольно взирал на открывающиеся перед ним перспективы. Его предприимчивое руководство пришлось на расцвет агентства — начало-середину пятидесятых.

В 1955-м агенты ДСР нашли и обезглавили Бруху, бывшего профсоюзным лидером. Его голова является одним из немногочисленных убедительных доказательств существования сверхъестественного, собранных Департаментом. Однако последующие директора посчитали, что этого недостаточно. На данный момент голова почти полностью предана забвению и находится в стеклянном сосуде в хорошо охраняемом хранилище.

В 1957-м Департамент достиг своего предела в двадцать пять агентов, но также стало снижаться финансирование, растрачиваемое в пылу Холодной войны. Постепенный спад сменился «катастрофой 69-го» — так называемым «делом Кларка» (см. «десятку особо опасных»). Департамент вёл следствие по предполагаемым связям между луизианскими вудуистами во главе с Дениз Жерар и движением неокиренаиков (культ свободы слова, свободы разума и свободы любви), который возглавлял харизматичный контркультурный герой — доктор Тимоти Арчер Кларк. Бюро набросилось на это дело, рассчитывая, что оно приведёт к величайшему успеху. Шесть опера-

9 OSS (Office of Strategic Services) — после Второй мировой на его основе будет создано ЦРУ.

тивников отправились расследовать его. Ни один не вернулся, а главные подозреваемые скрылись.

После этого казалось, что дела Департамента не могут идти хуже, но они пошли. Стремительно стареющий Горнер давно подозревал о существовании существ, отличных от вампиров. В 1973-м он попытался проверить свои теории на практике, расследуя два новых дела. В ответ на признаки взаимодействия гару с Движением американских индейцев и кризис при Вундед-Ни в Южной Дакоте, Горнер выделил часть своих агентов для программы контрразведки[10] ФБР. Он намеревался уничтожить движение изнутри, а также выявить какую-либо активность гару. В то же время он отправил нескольких агентов для расследования деятельности Менад, революционной феминистской группировки, которую, как он справедливо полагал, поддерживали гару. Оба дела обернулись для Бюро фиаско, приведя к потере нескольких наиболее опытных агентов Департамента. Чарльз Горнер унёс в могилу свою теорию о существовании гару, годом позже погибнув на охоте в результате подозрительного несчастного случая.

На смену Горнеру пришёл Эндрю Кроу, руководивший Департаментом твёрдо, но не жёстко. Пока он стоял во главе, у Департамента не было значительных успехов, но хотя бы отчасти на его счёт можно записать борьбу с коррупцией, со временем начавшей проникать в ДСР. Помимо этого он избегал дальнейшего расследования существования гару. С приходом в Бюро в 1980-м году ставленников Рейгана, Кроу вынужден был уйти в отставку. Но он оставил в Департаменте наследника — свою дочь, Маршу Кроу. В данный момент она является региональным руководителем Восточного побережья.

Кроу заменил бывший агент из отдела убийств и по совместительству протеже Горнера по имени Джордж Томассон. Он служил в Департаменте с тех самых пор, как в конце шестидесятых встретился с вампиром маньяком-убийцей. Изначально прагматичный Томассон, по мере того как усиливался его страх перед вампирами, становился всё более неуправляемым и безрассудным в атаках на сородичей. Несмотря на то, что количество убитых агентов неуклонно росло, Томассон не смог собрать убедительных доказательств существования своего врага. Департамент продолжал деградировать, пока не превратился в тень былого себя, достигнув на начало девяностых исторического минимума в пять агентов. В это время с переменным успехом велось несколько расследований. Департамент сумел раскрыть серию безумных ограблений банков крови и в процессе получить несколько фотографий. В это же время Томассон запустил непродуманный план по инфильтрации в среду сородичей, закончившийся полным провалом. С этого момента его поведение становится всё более сумасбродным. Помимо всего прочего, он оказывается под следствием в связи с многочисленными финансовыми злоупотреблениями.

В начале 1993-го года психическое здоровье Томассона окончательно пошатнулось, и его заставили согласиться на лечение в Вифездском Институте психического здоровья, где он пребывает и по сей день. До сих пор по Департаменту ходят мрачные слухи, что это вампиры свели с ума узнавшего их секреты директора.

В настоящий момент во главе Департамента стоит бывший помощник Томассона Джеральд Осборн. Знающие о Департаменте сверхъестественные организации

10 (*англ.*) COINTELPRO.

считают Осборна более подходящей кандидатурой на этот пост: в его поведении меньше идеологии и больше прагматики. Они не понимают, что это делает его гораздо более опасным, чем когда-либо был Томассон. За то время, что Осборн сидит в кресле директора, было начато множество дел, несколько из которых убедительно доказали (по крайней мере ему самому) существование гару. В конце 93-го года дело «Грабхолба» (см. ниже) дало ему не только основательные доказательства, но и могущественного союзника, председателя Комитета по ассигнованиям сенатора Грабхолба. Этот союз обеспечил ДСР впечатляющим финансированием, даже вопреки ведущейся политике по сокращению бюджета.

С тех пор Департамент несколько раз сталкивался с гару. Во время расследования борьбы эко-террористов с «Эндрон Ойл», агенты наткнулись на сотрудников «Эндрон», огнемётами выжигающих стаю волков. Разгорелась перебранка, в ходе которой нефтяники направили оружие на агентов, заставив их открыть ответный огонь. Стая и выжившие эндроновцы ретировались, оставив обугленное тело волка, обладающее рядом физических аномалий, до сих пор непонятных учёным Департамента. Следствие по делу «Эндрона» всё ещё ведётся. Чтобы справляться с увеличившимся количеством дел, Департамент заметно увеличил число сотрудников (сейчас ДСР может похвастаться двадцатью тремя штатными агентами и двенадцатью представителями обслуживающего персонала).

Дело Грабхолба

Дело Грабхолба стало определяющим моментом в истории Департамента специальных расследований. Влиятельный южный сенатор Джесси Т. Грабхолб устроил вечеринку по поводу выхода в свет своей внучки Танди. На ночные празднества в загородном имении Грабхолба нагрянула стая волков, устроившая беспорядок и испортившая имущество. Удивительным образом никто не пострадал, но когда улеглись волнения, сенатор обнаружил, что его внучка пропала. Полномасштабные поиски по всему штату оставили полицию ни с чем, и Грабхолб обратился в ФБР. Когда федеральные агенты исследовали территорию имения, из подлеска появился громадный волк с серебристой шерстью. Он нацелился прямо на сенатора, но был отогнан выстрелами агентов.

Сенатор использовал все свои ресурсы, чтобы найти ДСР; затем он воспользовался связями, чтобы устроить встречу с Осборном. Масштаб известного Грабхолбу о Департаменте стал для Осборна полной неожиданностью. Он был шокирован, когда сенатор предложил ему покровительство в обмен за помощь в поисках внучки. Осборн с радостью согласился.

Все агенты ДСР ознакомились с изображением Танди и получили приказ искать похожих людей. Хотя ДСР пока что ничего не добился, Грабхолб соблюдает свою часть сделки и неплохо снабжает агентство деньгами.

Текущее состояние

Под руководством Джеральда Осборна ДСР официально продолжает миссию, которой занимается свыше сорока лет — расследует «необычные преступления в оккультном духе». Возобновление финансирования возродило агентство, пойдя

на пользу в одном, но навредив в другом. Агенты из ФБР привыкли искоса смотреть на агентов ДСР, считая их чем-то вроде «людей в чёрном» (не путать с одноимённой технократической конвенцией). По другим агентствам гуляют слухи об их истинных мотивациях. В итоге, Осборну пришлось немало потрудиться, чтобы навести мосты с материнским агентством, не выдавая настоящих целей ДСР. Он даже предоставлял своих агентов обычному ФБР. Совместно они работали над серией дел, связанных с мафией и кокаиновым картелем Кали. Это позволяло убить сразу двух зайцев, так как ДСР считал, что преступниками руководят сверхъестественные силы.

Организация

Рядовой состав Специальных расследований отвечает исключительно перед Директором Джеральдом Осборном. Осборн отвечает только перед главой Бюро, которому настоятельно рекомендовали не задавать лишних вопросов. Ни один шеф Бюро после Гувера не знал об истинных целях Департамента, а так как в прошлом ДСР доказал, что является надёжным подразделением, то он сохраняет почти полную автономию. Цепочка командования в Департаменте замыкается на Осборна, а он весьма прагматичный лидер.

Второй по старшинству является Синтия Форрест, которая в то же время занимается обыденными операциями Департамента. На публике она целиком и полностью поддерживает любые решения Осборна.

Далее по старшинству идут региональные руководители, отвечающие и командующие всеми оперативниками, работающими в их географическом регионе. Все региональные руководители отчитываются лично перед Осборном. Они проживают в подотчётной местности и поэтому несколько оторваны от вашингтонской жизни.

В подчинении у каждого регионального руководителя находится координатор группы. Эти бывалые агенты зарекомендовали себя во время работы на Департамент и служат связующим звеном между командованием и рядовыми агентами. На ступень ниже находятся обычные оперативники и, наконец, младшие агенты, ещё не испытанные в деле.

Со стороны, в некотором смысле, за всем этим наблюдает Начальник Собственной безопасности Мартин Фиск. Официальная структура Департамента значительно усложняется за счёт разнообразных тайных сообществ, преследующих собственные цели.

Внутренняя дисциплина

Так как ДСР неподотчётен властям, ему пришлось выработать собственную систему дисциплинарных взысканий. Она покрывает широкий спектр нарушений от незначительных (нарушение внутренних протоколов во благо, незначительные нарушения гражданских свобод жителей) и значительных (неподчинение прямому приказу, серьёзные нарушения гражданских свобод жителей) до непростительных (разбалтывание секретов Департамента). Трибунал, сформированный Осборном, Форрест, Фиском и региональном руководителем той области, где произошёл инцидент, может наказать нарушителя.

Обвиняемому предоставляется советник. Наказание назначается в зависимости от тяжести нарушения и может состоять во взыскании, денежном штрафе, лишении звания или статуса оперативника или увольнении из Департамента. Помимо этого, у Осборна есть право на «санкции» (термин, которым в ЦРУ обозначается убийство) для самых радикальных или безнадёжных дел, хотя он ещё ни разу не воспользовался им. Так как любое неподчинение может привести к расследованию со стороны правоохранительных организаций, в Департаменте насаждается жёсткая дисциплина.

Фракции

В ДСР есть несколько угрожающих разорвать его на части фракций. В совокупности, все фракции составляют только меньшинство в Департаменте, но они деятельно пытаются изменить его структуру. Две группы (Подполье и Минитмены) вербуют новых членов. Они тщательно проверяют прошлое новичков (то есть персонажей), чтобы определить, на чьей они стороне. Осборн имеет представление о существовании фракций, но недооценивает их способность нанести Департаменту вред. Поэтому он далёк от того, чтобы запретить их.

Минитмены

Если это — хорошие парни, я не хочу знать плохих.

— Брюс Хорнсби, «Защитники стяга»

Минитмены — ультраконсервативная группа белых мужчин реакционных взглядов, кое в чём копирующая Ку-клукс-клан. Большинство его членов пошли в правоохранительные органы в надежде очистить страну от «нежелательных» лиц (иностранцев, горластых феминисток, педиков и т. д.). Обо всех сверхъестественных созданиях минитмены придерживаются единого мнения. Члены этой фракции чаще прибегают к силовым методам, чем остальные агенты Департамента (следует признать, что других способов вывести из строя нежелающего сотрудничать оборотня почти нет). У Минитменов есть скрытный источник финансирования и военной поддержки от группы ультрапатриотов, известной под названием «Звёздная палата[11]» (см. раздел «Кукловоды» в пятой главе). Об истинных целях данной группы им ничего не известно. Минитмены знают о существовании Подполья и ненавидят его всей душой. Недавно они смогли уничтожить одного подпольщика во время оперативного задания, но они не знают, кто остался. Минитмены крайне подозрительны по отношению к новым агентам, которые не разделяют их идеологию.

На данный момент существует семь минитменов, включая Руководителя Собственной безопасности Мартина Фиска (их лидера) и Руководителя Среднего Запада Лайла Уоллеса. Идеологически они весьма близки к Синтии Форрест, но отвергают её из-за половой принадлежности. Они не провозглашают большинство своих взглядов открыто, но исподволь будут проверять любого потенциального рекрута некоторое время, прежде чем предложить ему присоединиться.

Минитмены считают себя обычными патриотами, которых коррумпированная

11 Тайный верховный суд в Англии до 1641 г., рассматривавший без присяжных дела о наиболее тяжких преступлениях.

и обманутая система иногда вынуждает прибегнуть к экстренным мерам. К их чести, в основном минитменами движут по-настоящему патриотические чувства, хотя это не мешает им набивать собственные карманы. Несколько минитменов (в частности Фиск) служат со времён режима Томассона и всё ещё преданны ему. Долгосрочные планы фракции включают переворот («желательно бескровный») против Осборна, которого минитмены считают мягкотелым.

Подполье

Вопреки радикальному названию, на самом деле члены Подполья занимают центристскую, с тяготением к либеральной, позицию по сравнению с населением Штатов. Это верные агенты, которым интереснее выяснить, что же «там» происходит, чем убивать каждое встречное сверхъестественное существо.

В Подполье всего четыре члена. Несмотря на малочисленность и преимущественно исследовательские наклонности, они могут действовать с удивительной быстротой и эффективностью. Они находятся в режиме боевой готовности, так как недавно потеряли одного члена (подпольщики подозревают минитменов), и очень осторожны в принятии новичков. У подпольщиков есть влиятельный, но ненадёжный покровитель в лице вольнонаёмной группы «Дельфы», работающей с разными агентствами (см. третью главу). Как и Минитмены, они не уверены в истинном характере своего союзника. Основная задача, стоящая перед Подпольем, не допустить, чтобы Минитмены сменили позицию ДСР на праворадикальную. И под предводительством своего лидера, Руководителя Восточного побережья Марши Кроув они успешно с этим справляются.

Чипоголовые

Неизвестные силы тайно похитили и изменили двух агентов Департамента. Эти агенты совершенно не подозревают о произошедшем и поэтому продолжают вести нормальную жизнь. Их хозяева способны видеть всё, что они видят, а также управлять их действиями. Чипоголовые — это «манчжурские кандидаты», исполняющие волю хозяев и тут же забывающие об этом. В связи с этим их очень тяжело поймать. В настоящее время их миссия заключается в отчёте об успехах Департамента и «потере» улик, которые слишком близко подводят к «истине». Один из чипоголовых — минитмен.

ФБР (программа контрразведки)

У собственно ФБР (в противовес ДСР) долгая и во многом славная история. В качестве федерального правоохранительного агентства оно помогает бороться с такими преступлениями, как убийства, похищения людей и фальшивомонетничество. С этой стороны Бюро неоднократно зарекомендовало себя с положительной стороны. К сожалению, с течением времени ФБР посчитало нужным выйти на политическую арену, собирая сведения о видных политических деятелях и обычных гражданах, чьи политические воззрения считаются в Бюро антиправительственными. Не ограничившись одной только слежкой, ФБР с помощью программы контрразведки запускает хорошо спланированную кампанию по внедрению и преследованию.

Целью этих противозаконных программ обычно (но не всегда) становились левые (Чёрное освобождение, Движение американских индейцев, профсоюзы, природозащитники и т. д.). Программа контрразведки обратила на себя внимание части сверхъестественного сообщества. За дополнительной информацией обращайтесь к пятой главе.

Программа паранормальной контрразведки

С помощью программы контрразведки ФБР годами внедряло агентов в организации, считающиеся опасными. В 1980-х ДСР попытался скопировать материнскую организацию и запустить программу паранормальной контрразведки, но столкнулся с сокрушительным провалом. Целью внедрения были избраны Носферату, Бруха и (ненамеренно) Дети Геи. Агентов, отправленных на эти операции, больше никто не видел, поэтому программу свернули. Позднее Фиск пробовал заикнуться о её возобновлении. Осборн воспротивился этому, считая программу слишком опасной, а шансы на успех — сомнительными. Тем не менее, нужда в инсайдерской информации растёт, и, в конце концов, он может быть вынужден перезапустить программу. В таком случае, понадобятся добровольцы из числа самых опытных агентов. (Игроки всегда рвутся в добровольцы, только заикнись о грозящей опасности).

Подготовка кадров

После тщательного изучения и проверки биографии, агентство делает кандидату предложение. Конкретный способ, которым это делается, сильно зависит от личности претендента. Успешно пройдя собеседование на месте преступления, кандидат беседует как с Осборном, так и с Фиском. Затем Осборн принимает решение. В большинстве случаев, интервью проводится осторожно. Маловероятно, что кандидата прямо спросят о сверхъестественном, если только у Департамента нет прочных оснований считать, что он уже сталкивался с паранормальным, тогда собеседование будет более откровенным. Разумеется, получив несколько намёков, претендент (персонаж игрока) может сам выложить карты на стол. Интервью может дать отличную возможность для интересного отыгрыша.

В любом случае потенциальный сотрудник должен подписать несколько соглашений о секретности. Одно из них запрещает агенту разглашать тайны Департамента даже после ухода. В ходе собеседования кандидат также проходит комплексное тестирование. Среди них: сложнейший и подробнейший психиатрический тест, получение отпечатков пальцев, изображения сетчатки и образца ДНК, анализ крови (чтобы выявить гулей), комплексная физическая проверка и проверка на детекторе лжи. Будущие оперативники должны быть в возрасте от 25 до 30 лет и обладать достаточно хорошим здоровьем. В отдельных случаях эти ограничения снимаются.

Поступив на службу, новичок приписывается к опытному командиру, который ознакомит его с истинной природой и целью Департамента. Агенту покажут избранные свидетельства существования сверхъестественного и расскажут краткую историю Департамента (немного приукрашенную версию). Базовый курс стрельбы преподаётся тем, кому он нужен (каждый агент ДСР должен обладать хоть какими-нибудь навыками обращения с огнестрельным оружием). Тем, кто был завербован не

из среды Бюро, может понадобиться основной курс академии ФБР в Квантико, штат Вирджиния.

Введение в курс дела продолжается около десяти дней, в течение которых агентов изолируют от внешнего мира в уединённом лагере ДСР, расположенном в горах юго-западной Вирджинии. По возможности агентов-новобранцев (т. е. персонажей игроков) смешивают друг с другом, чтобы создать дух товарищества и взаимовыручки. Всё это время новые агенты находятся под бдительным присмотром опытного координатора.

Пока ещё агенты находятся на «испытательном сроке» и не имеют права носить оружие. По традиции в конце десятидневного периода их подвергают испытанию. Оно заключается в ложном нападении сверхъестественного, в центре которого оказываются новобранцы. Им придётся применить изобретательность, чтобы разобраться с проверкой. Хорошо, если рассказчик даст волю воображению (и хитроумию), придумывая испытание, но никто не должен серьёзно пострадать. Пройдя испытательный период, новобранец получает базовый допуск к засекреченной информации и считается полноправным младшим агентом.

Первое задание

После выпуска агент получает своё первое назначение на оперативную работу. Почти всегда первое задание намерено делают чисто исследовательским: Департаменту не с руки тотчас же бросать агентов в пекло. Вдобавок, на первом задании новичка обязан сопровождать опытный агент или координатор группы.

В задачу рассказчика входит сделать первую миссию максимально таинственной и драматичной. Всё-таки персонаж сталкивается с совершенно непознанным. Рассказчик должен призвать опытных игроков-всезнаек (кому надо, тот себя узнал) постараться забыть о том, что они узнали о Мире тьмы из других игр. В глазах молодого агента крадущийся по тёмному переулку оборотень должен быть неизведанным чудовищем, и не имеет значения, как много игрок знает о племенах, породах и покровительствах.

Прежде чем шагнуть навстречу очевидной опасности, агентов учат запрашивать прикрытие, но, несмотря на подвижки к лучшему, охват Департамента остаётся незначительным: помощь обычно не поспевает. Сработавшимся в группе агентам чаще всего позволяют работать вместе и дальше, таким образом, рассказчик получает оправдание тому, что персонажи игроков держатся вместе. Все начинающие агенты получают набор спецагента (см. раздел «Снаряжение» в первой главе).

Что известно ДСР

Несмотря на недавние успехи, ДСР по-прежнему держится старых методов, и поэтому остаётся в неведении о многих вещах. Пускай у Департамента есть доступ к значительному объёму необработанной информации, он продолжает втискивать сверхъестественное в готовые шаблоны. Во многом это следствие прошлой инкарнации Департамента в виде контрразведывательной группы. Мотивация любого сверхъестественного существа должна соответствовать злободневным представлениям людей (т. е. Бруха = марксисты-коммунисты). Более того, отдельное существо,

которое можно охарактеризовать как члена организации (например, клана вампиров), автоматически считается типичным представителем группы в целом, что даёт Департаменту крайне поверхностный взгляд на изучаемые организации.

Вампиры

Все неуничтоженные тела становятся ими. Они встают и убивают. Убитые ими встают и убивают!

— безымянный чиновник, *Рассвет мертвецов*

Специальные расследования создавались для выявления сородичей. Неудивительно, что про нежить они знают больше всего. Скудные физические образцы частично раскрыли физиологию и слабости сородичей. Исследования наводят на мысль, что тромбоциты вампиров имеют такую же структуру, как у земляных червей. По большому счёту это позволило Департаменту отделить выдумку от фактов и найти действенные методы борьбы с сородичами.

ФБР знает о Камарилье и большинстве входящих в неё кланов. Департаменту давно известно о Вентру, Тремерах, Брухах и Носферату, а недавно он узнал и о Гангрелах: теперь считается, что раскрыты все секты сородичей. Носферату считаются несомненно самым опасным и чудовищным кланом.

У ДСР идеологическое неприятие клана Бруха. О Шабаше тоже знают и считают его «противоположностью» Камарильи, дублирующей её пять кланов в виде «антикланов» (т. е. Анти-вентру и т. д.). Агентство уверено, что Шабаш ещё опаснее Камарильи, и расширило следственные мероприятия по отношению к секте, особенно в регионе Нью-Йорка. Ещё больший интерес вызвало недавнее открытие существования вампиров, связанных с организованной преступностью. Ещё безымянный клан явно является гостем из-за моря и, похоже, действует независимо как от Камарильи, так и от Шабаша.

Оборотни

Гару остаются загадкой. Департамент неверно истолковал почти всю известную на данный момент информацию касательно оборотней. Отчасти это можно списать на близорукую аналитику и новизну открытия, но по большей части это результат умышленного саботажа. Департаменту известно только о трёх племенах гару: Вендиго, Уктена и Танцорах Чёрной Спирали. Агентство предполагает, что все Вендиго происходят из североамериканских племён индейцев (сиу, могавки, чиппева, черноногие и различные племена инуитов), а Уктена представляют южные племена (навахо, семинолы, апачи). О Танцорах пока известны только слухи: никто из агентов с ними не встречался. На данный момент Департамент прорабатывает гипотезу о том, что ликантропия может быть свойственна только индейскому генокоду, но теория продвигается со скрипом. Мартин Фиск отстаивает эту позицию, чтобы испортить отношения между правительством и гару: ему кажется, что Департамент охотнее применит силу к индейцам, нежели к простым американцам. Фиск подаёт столкновения с гару в максимально дурном свете, но при этом старается не выдать своей заинтересованности.

Агентов, чьё задание потенциально может быть связано с оборотнями (Депар-

тамент не знает слова «гару», вместо него используется термин «ликантроп»), обычно вооружают серебряными пулями. Агентство не знает точно, будут ли они эффективны, но раз традиционные средства (солнечный свет, деревянные колья) действуют на сородичей, почему бы и с оборотнями не было так же.

Маги

О магах ДСР знает ещё меньше, чем о гару. Департамент слышал о Культе экстаза, чья, прямо скажем, аморальная репутация подстегнула расследование его деятельности. Несколько раз Департамент был близок к тому, чтобы разгадать истинную сущность Культа, но всякий раз оказывался ни с чем из-за изменившей в последнюю минуту удачи. Время от времени маги Ордена Гермеса и Вербены под видом экстрасенсов предлагают различным организациям помощь по раскрытию преступлений. Впрочем, они подходят к делу очень осторожно, чтобы не выдать свою истинную природу. Адепты виртуальности связаны с ДСР сильнее других Традиций, что является одной из причин, почему знания Департамента о магах столь ограничены.

Призраки

Удивительно, но у Департамента есть доказательства существования призраков. Агентство разработало несколько приборов для обнаружения их присутствия. Руководитель научно-технического отдела Алан Кенчлоу имеет к призракам особое пристрастие и отдаёт своему хобби все силы. Он лично фотографировал призраков и совместно с другими агентами исследовал несколько домов с привидениями.

МИНИСТЕРСТВО ЮСТИЦИИ СОЕДИНЁННЫХ ШТАТОВ АМЕРИКИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ БЮРО РАССЛЕДОВАНИЙ
Департамент специальных расследований

SAD

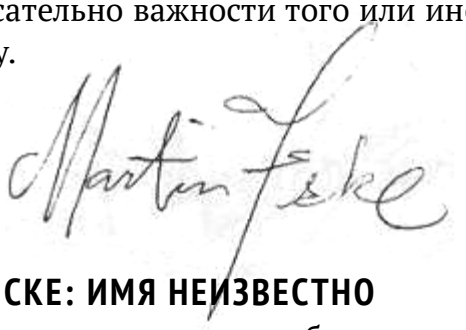
Только для внутреннего пользования

G. Osbourne

Кому: Директору Департамента Джеральду Осборну
От: Руководителя собственной безопасности Мартина Фиска
Господин Осборн!

После нашего разговора восьмого числа я отобрал из текущих дел всего Департамента «десятку особо опасных». Уверен, что подобный формат позволит нам лучше систематизировать расследования и поможет эффективнее распределять людей и ресурсы. Я отсортировал список по возрастанию приоритета. Это отражает моё личное мнение касательно важности того или иного дела. Как обычно, рассчитываю на Вашу поддержку.

С уважением,



№ 10 В РОЗЫСКЕ: ИМЯ НЕИЗВЕСТНО

Видеозапись данного ликантропа была сделана камерой магазина в ходе недавних беспорядков в деловом квартале Чикаго. Подлинность записи под сомнением. Если, как настаивает Кенчлоу, плёнка подлинная, она свидетельствует о вражде между вампирами и ликантропами. Эту теорию следует проверить. Изображённый ликантроп полностью соответствует нашей физиологической модели А-типа, так что, пока подлинность плёнки не будет установлена достоверно, его следует рассматривать в качестве подходящего объекта для следствия.

№ 9 В РОЗЫСКЕ: «ШАРЛОТТА» (?) ХОЛМС

Не уверен что следует делать с этим самозваным Шерлоком Холмсом в юбке. Без сомнения, она какое-то сверхъестественное существо: за последние шестьдесят лет (а то и больше) она бессчётное число раз оказывала помощь разнообразным правоохранительным агентствам Америки и Западной Европы. Похоже, что она считает себя родственницей вымышленного детектива Шерлока Холмса или им самим и переняла его характерные черты (трубку, увеличительное стекло, пальто и т. д.). Однако это расстройство не затрагивает её превосходных детективных умений или по-видимому хорошего отношения к закону и его защитникам. Ей приписывают спасение жизней нескольких полицейских и простых граждан. Очевидцы, дававшие описание внешности, называли её либо «Шерлок», либо «Шарлотта». Предлагаю включить её в этот список исключительно с целью допроса.

№ 8 В РОЗЫСКЕ: МАЙКЛ СТЭНДИНГТОЛ

Стэндингтол с 1973-го года находится в бегах: несколько спецслужб, включая ДСР, ищут его за участие в убийстве двух федеральных агентов в Южной Дакоте. Все причастные агентства считают его крайне опасным. Я почти уверен, что Стэндингтол является ликантропом А-типа из племени Вендиго. С тех пор, как разыскиваемый ушёл в подполье, было получено несколько сообщений о нём, но ничего достоверного. Предположительно, у Стэндингтола обширные связи в Движении американских индейцев и других примелькавшихся в последнее время левополитических группах. При столкновении с этим убийцей полностью оправдан огонь на поражение.

№ 7 В РОЗЫСКЕ: «КРЮК»

Я слышал рассказы о Крюке ещё в детском летнем лагере, и было это в начале шестидесятых. Начиная с 1916-го года о нём появляются неподтверждённые отчёты, последнее зафиксированное появление случилось всего два месяца назад. Создаётся впечатление, что Крюк повторяет в своих действиях сюжеты детских страшилок и низкопробных ужастиков. В свете недавней трагической стычки с Крюком, Департамент уже не может списывать его деятельность на поколения убийц-подражателей. Хотя я и не подписался бы под теорией Кенчлоу, что это физическое проявление коллективного национального самосознания. Это определено паранормальное создание: пули от него отлетают как с гуся вода. Но Крюк явно не вписывается в рамки вампира или ликантропа, и я поддерживаю мнение Форрест, что это нечто новое. Категорически настаиваю на чрезвычайных мерах предосторожности в случае повторного столкновения с ним.

№ 6 В РОЗЫСКЕ: «ЛУЛУ» ХАГЕН

Попытки определить цель этой эксцентричной сумасбродки завели меня в тупик. Мы узнали о Лулу в 1971-м году, когда она прислала пробирку с вампирской кровью прямо в кабинет Горнера. Она присылала образцы и позднее, нередко вместе с дразнящими письмами, фотографиями женщины (вероятно, собственными) в вампирских позах и газетные вырезки про более-менее случайные «нападения вампиров» по всей территории Соединённых Штатов. Автор писем утверждает, что она вампир и нанесёт «новый удар». В каждой новой порции переписки содержатся подсказки (как правило, в форме детских стишков или простых загадок) о том, когда и где она сделает новый ход.

Я бы списал её на дурацкую шутку, если бы не множество полученных от неё достоверных улик, а также несомненное наличие у неё информации о внутренней работе Департамента. Пока что её наглые нападения не приводили к смертельному исходу, но многие остались со следами укуса на шее. Хаген копирует одежду и поведение гангстерской любовницы или молодой проститутки времён двадцатых годов.

№ 5 В РОЗЫСКЕ: ДЕНИЗ ЖЕРАР

Дениз Жерар разыскивается в связи с самым массовым убийством агентов в истории ДСР или даже ФБР в целом. Несмотря на колоссальное количество затраченных времени и сил, нам не удалось найти никаких следов со времени её исчезновения в 1969-м году. Изначально мы предполагали, что она вампир, но теперь кажется, что на самом деле она может быть оборотнем. Гаитянское происхождение наводит на мысль, что она принадлежит к тем самым Танцорам Чёрной Спирали, о которых мы слышали. Настоятельно рекомендую задействовать все возможные силы, если она появится вновь.

№ 4 В РОЗЫСКЕ: ДОКТОР ТИМОТИ АРЧЕР КЛАРК

По моему мнению, Кларк даже более опасен, чем Жерар. У этой левацкой занозы в заднице могли быть связи с кремлёвскими Бруха. Застрявший в шестидесятых Кларк до сих пор привержен отжившим своё идеалам контркультуры того времени. Мы установили его связи с наркоманами и либеральной интеллигенцией. Долгие

годы он пытается разрушить моральные устои нашей страны с помощью своего культа «свободы». Недавно он всплыл в Сиэтле. За ним немедленно выслали несколько агентов, и хотя Кларк сбежал, я чувствую, что след ещё горяч. Я хотел бы добиться пересмотра приоритета этого дела. Прошу уточнить, каким количеством людей я могу располагать, чтобы предать лидера этого культа справедливому суду.

№ 3 В РОЗЫСКЕ: ВУЛЬФ ШТАЙГЕР (ПСЕВДОНИМ: ВИЛЬЯМ ЭЛЛИС)

Департамент разыскивает Штайгера со Второй Мировой, но так как с тех пор его никто не видел, дело получило низкий приоритет. Ситуация изменилась несколько месяцев назад, когда он (предположительно) оказался на видеозаписи из Чикаго (см. № 10). Внешность Штайгера на записи послужила основной причиной, по которой наш исследовательский отдел считает, что плёнка может быть подлинной. Мы отправили в Чикаго несколько агентов, но результаты пока отсутствуют. В свете предыдущей встречи Горнера со Штайгером, последнего необходимо считать чрезвычайно опасным. Его захват или устранение должно стать первоочередной задачей.

№ 2 В РОЗЫСКЕ: НЕИЗВЕСТНЫЕ СИЛЫ, СТОЯЩИЕ ЗА РЕЗНЁЙ В ЭВАНСТАУНЕ

Весь Департамент слышал о резне в Эванстауне. Я хотел бы воспользоваться возможностью, и вновь выразить Вам соболезнования в связи с потерей сына при расследовании этого дела. Будьте уверены, что нарушители получат по заслугам. На данный момент информация всё ещё обрывочна. Нам известно только то, что 13-го июня посёлок Эванстаун, штат Коннектикут, с населением 543 человека внезапно превратился в поле боя. Сосед вышел против соседа, убивая всех без разбора. Пережившие вспышку насилия скончались от неизученной смертельной болезни в течение трёх дней после стычки. Въезды и выезды в город были заблокированы, телефонные линии перерезаны, а все городские машины уничтожены (очевидно, самими горожанами). Единственный известный человек, переживший происшествие, видел людей в костюмах биологической защиты по типу тех, что используются в зонах локализации биологической опасности. Группа обеззараживания ЦКЗ, исследовавшая местность, подтвердила наличие прежде неизвестного высоко опасного патогена. Вирус похож на воздушно-капельный вариант заирского вируса Эбола (см. дело № 2112-А). Я согласен с Форрест, что мы должны начать первую стадию рестонских протоколов. Я предлагаю в этом деле продолжить осторожное сотрудничество с доктором Флетчер из ЦКЗ, так как у нас нет необходимых для работы с вирусом средств биологической защиты.

№ 1 В РОЗЫСКЕ: ИМЯ НЕИЗВЕСТНО

У нас нет других материалов по делу, кроме грубого наброска, выполненного полицейским художником со слов Чарльза Горнера вскоре после того, как тот шестьдесят лет тому назад подвергся нападению на чикагском складе. Несмотря на то, что, судя по отчёту, схватка была быстрой и жестокой при недостатке освещения, я не сомневаюсь в точности изображения: Горнер отличался фотографической памятью. За всё это время мы не нашли ни единой улики о возможном местонахождении этого вампира, но мне кажется, что он должен оставаться номером один в списке, как

дань уважения нашему родоначальнику. Я также уверен, что он может служить символической целью Департамента.

Конец документа

Штаб-квартира

Департамент специальных расследований занимает приблизительно треть верхнего этажа гуверовского здания в Вашингтоне, округ Колумбия. Штаб-квартира состоит из следующих помещений:

Кабинеты: Все агенты получают личный кабинет, который могут обставить по своему вкусу — в границах разумного. Старший персонал получает более просторные и шикарные рабочие кабинеты.

Стрельбище: У ДСР есть небольшое, но ультрасовременное стрельбище, которое с помощью спецэффектов воспроизводит ситуации, характерные для настоящего боя. Движущиеся мишени открывают ответный огонь лазерными лучами, которые могут попасть в надетый агентом датчик. Впрочем, помещение может служить и в качестве традиционного тира.

Проекционный зал: У Департамента есть средних размеров проекционный зал на тридцать человек, используемый для совещаний и мультимедийных презентаций.

Оружейная: В арсенале хранится достаточно разнообразного тяжёлого вооружения, чтобы начать небольшую войну. Там же находится часть специальных инструментов из списка снаряжения в первой главе. Для доступа в оружейную требуется Звание 3 или выше.

Библиотека: У Департамента есть небольшая научная библиотека с компьютерной базой данных по уголовным делам, книгами по криминологии и криминалистике, кодексами и маленьким собранием оккультной литературы. Последнее не содержит ничего революционного, но кое-что ценное там имеется. В собрании есть пара редких томов, которые могли бы заинтересовать Арканум.

Научно-исследовательская лаборатория: Сейчас ДСР владеет превосходными, оборудованными по последнему слову техники криминалистической и обычной лабораториями. Квалификация исследователей позволяет использовать мощности лаборатории на все сто. Помимо этого у Департамента есть небольшая, но продвинутая медицинская лаборатория.

Хранилище улик: Вплотную к исследовательской лаборатории пристроено большое хранилище из титанистой стали толщиной два фута, в котором содержатся все улики, собранные агентством на сегодняшний день. Лучшего хранилища не купить, но за годы его использования кое-что всё-таки пропало. Для доступа в хранилище требуется Звание 4 или выше.

Наблюдательный пункт: Из этой комнаты осуществляется наблюдение за всеми системами безопасности Департамента.

Уровни допуска

У каждого сотрудника Департамента есть уровень допуска, зависящий от его Звания (см. первую главу). Уровень определяет допуск агента к служебным материалам и информации.

Звание	Сотрудник
1	Обычные агенты, исследователи и вспомогательный персонал
2	Опытные агенты и старший научный персонал
3	Координаторы групп
4	Региональные руководители и Научный руководитель (Кенчлоу)
5	Помощник директора (Форрест) и Руководитель собственной безопасности (Фиск)
6	Директор (Осборн)

Тюремная камера: В дальнем углу Департамента, в конце коридора, находится камера, которая, как предполагается, способна удержать сверхъестественное существо. Железобетонное помещение способно выдержать значительные повреждения. Камера может обеспечить герметичность (агентство в курсе, что некоторые Сородичи способны превращаться в туман) и оснащена хорошо спрятанными и защищёнными видеокамерами и микрофонами. Любой вампир с Затемнением может скрыться от наблюдателей: в таком случае протоколы безопасности предписывают не открывать камеру по меньшей мере две недели с момента происшествия. Пока что Департаменту не удавалось взять сверхъестественное существо живым.

Остальные: В ДСР также есть небольшая рекреационная, спортзал, зона отдыха и буфет (только торговые автоматы). В здании есть четыре лифта и три пожарных лестницы, обеспечивающих допуск к помещениям Департамента.

Безопасность

Когда имеешь дело со сверхъестественным, безопасность становится первостепенным вопросом. На обеспечения максимальной безопасности Департамента были направлены колоссальные деньги и умения. ДСР отлично защищён высококлассной охранной сигнализацией, скрытыми камерами и датчиками движения. В систему заложена многократное резервирование для предотвращения взломов, нелепых случайностей и т. п. Потребности Департамента в электроэнергии обеспечиваются с помощью вторичных и третичных источников. Все компьютерные данные регулярно копируются и переносятся в удалённый домик, координаты которого известны только Осборну, Форрест, Фиску и директору ФБР. Двери и лифты, обслуживающие Департамент, открываются только комбинацией магнитной карты и рисунка сетчатки. Цифровые коды и словесные пароли постоянно меняются.

Кабинеты высшего эшелона ДСР (Осборна, Форрест и Фиска) оснащены дополнительными системами безопасности. Доступ к различным зонам здания, как и к определённой информации, зависит от Звания агента (см. выше Уровни допуска). В случае необходимости, наиболее секретные области закрываются стальными шлюзами и заполняются нелетальным обездвиживающим газом или бинарным зарином (двухкомпонентное отравляющее вещество нервно-паралитического действия). Оба вещества не действуют на вампиров. Для активации данной защиты требуется Звание 5 или выше.

Представители Департамента

Ниже дано краткое описание ключевых представителей Департамента и командного состава. Дополнительные сведения можно найти в пятой главе (только для рассказчиков).

Джеральд Осборн (Директор)

Осборн занимает должность директора Департамента со времени отстранения Томассона. Он далеко не такой энергичный как предшественник, и многие шепчутся, что он недостаточно выносliв для работы. Но даже самые яростные критики соглашаются, что он умён и эффективен. На первый взгляд Осборн выглядит типичным вашингтонским бюрократом.

Синтия Форрест (Помощник директора)

Форрест недавно перевелась из АНБ, где, по поступившей информации, возглавляла проект «Индиго». В ДСР она заработала прозвище «Ледяная королева» за свою безэмоциональную работоспособность. Форрест производит впечатление жёсткого директора корпорации. Она, безусловно, самая грозная фигура Департамента.

Мартин Фиск (Начальник собственной безопасности)

Фиск большой, громкий и грубый. Большинство считает его хорошим, но деспотичным начальником. Он не брезгует пользоваться своим положением, чтобы иско-

ренять в Департаменте политически неблагонадёжные, по его мнению, элементы. Фиск — заядлый охотник на крупную дичь.

Алан Кенчлоу (Научный руководитель)

Перенёсший в детстве болезнь Лу Герига[12], Кенчлоу прикован к инвалидной коляске из-за паралича нижних конечностей. Однако, несмотря на увечье, он безукоризненно исполняет свой долг: без сомнений, он наиболее выдающийся сотрудник Департамента. Кое-кто из сослуживцев считает его «не от мира сего», другие твердят, что Алан таинственным образом связан со сверхъестественным.

Марша Кроу (Руководитель Восточного побережья)

Марша — дочь бывшего директора Департамента Эндрю Кроу (см. раздел «История»). Она была нью-йоркским уличным полицейским, хотя и происходит из аристократического семейства Новой Англии. Высокой и привлекательной Марше тяжело отказать, если она приказывает. Похоже, что она более склонна к выполнению оперативной работы, чем остальной командный состав.

Маркус Квестор (Руководитель Юга)

Двадцатипятилетний Квестор является самым юным руководителем Департамента. Он молчалив и надёжен, пусть даже излишне серьёзен. В последнее время он стал протеже Синтии Форрест: поговаривают, что она готовит его к чему-то важному.

Томас Литл (Руководитель Западного побережья)

За плечами Литла почти двадцатилетний опыт службы в ФБР. Он, вероятно, самый уравновешенный и здравомыслящий среди руководителей Департамента и по праву славится своими дедуктивными способностями. Из всех руководителей Литл самый компанейский.

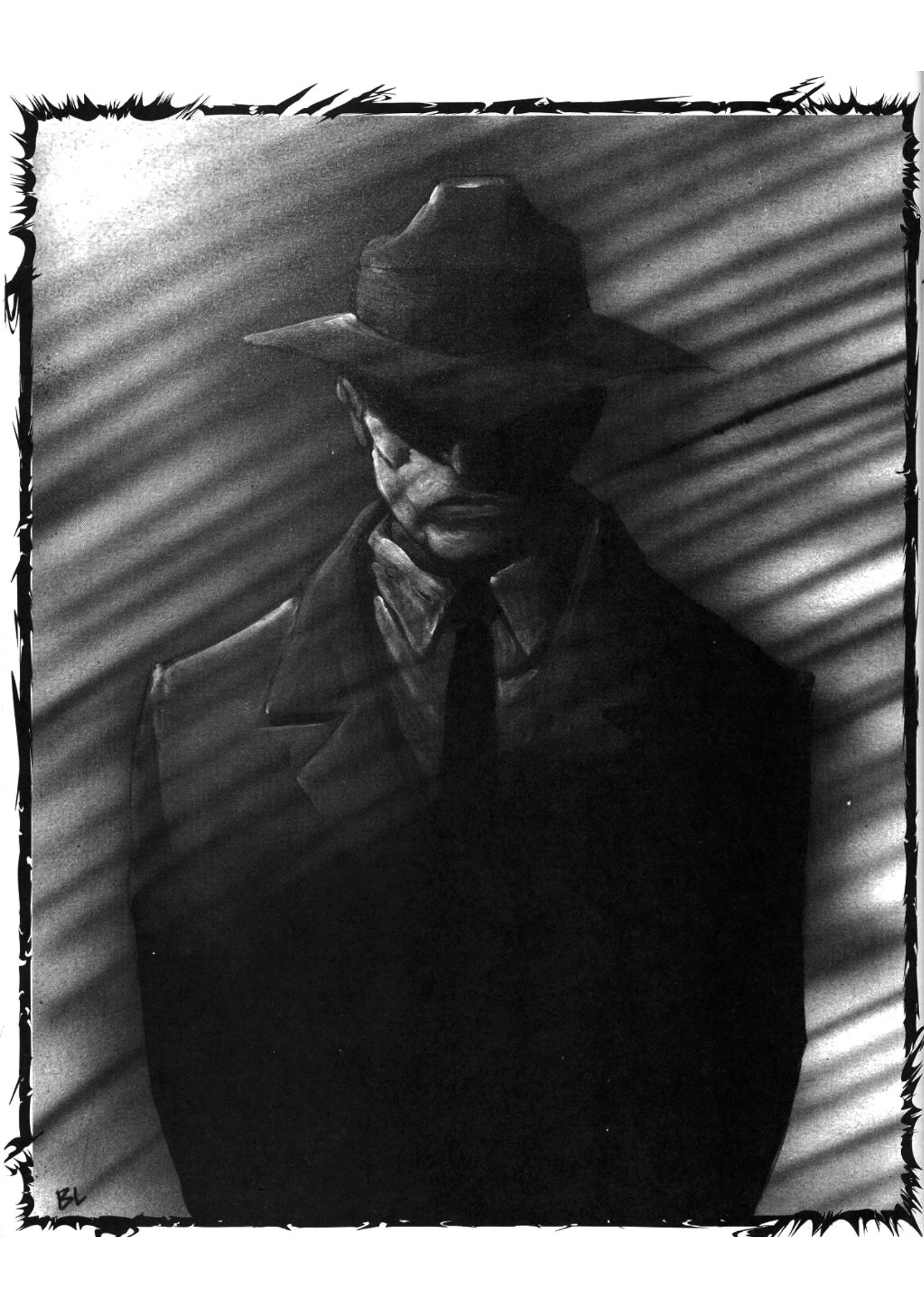
Лайл Уоллес (Руководитель Среднего Запада)

Многие в ДСР считают Уоллеса простым бюрократишкой с нужными связями. На данный момент он находится на испытательном сроке за то, что по неосторожности подверг опасности жизнь двух оперативников. По слухам, у него проблемы с выпивкой и азартными играми, что является потенциальной угрозой безопасности. Удивительно, но пока Мартин Фиск не спешит налагать на него дисциплинарного взыскания. Уоллес выделяется мелочностью и дурным характером.

Джордж Томассон (Бывший директор)

12 Боковóй (латерáльный) амиотрофи́ческий склерóз (БАС) (также известен как болезнь моторных нейронов, болезнь Шаркó, в англоязычных странах — болезнь Лу Ге́рига) — медленно прогрессирующее, неизлечимое дегенеративное заболевание центральной нервной системы неизвестной этиологии, которое приводит к параличам и последующей атрофии мышц.

Большинство молодых агентов ДСР ничего не знает о Томассоне, кроме его внешности (благодаря фотографии на стене). Большинство старых агентов предпочитает о нём помалкивать. А если и заговорят, то буркнут, что с ним обошлись несправедливо, а то и хуже, и что его отставка была инспирирована неизвестными сверхъестественными силами. Сейчас Томассон находится под наблюдением в Вифездском Институте психического здоровья. Посетители не допускаются.


BL

Третья глава: Агентство национальной безопасности (АНБ)

At midnight, all the agents and the superhuman crew come out and round up everyone who knows more than they do.

В полночь все агенты и команды потайных выходят прочь забрать всех тех, кто знает больше них.

— Боб Дилан, “Desolation Row”

Ни одно положение данного акта или любого другого закона… не должно истолковываться как необходимость раскрытия структуры или какой бы то ни было деятельности Агентства национальной безопасности, любой информации, касающейся данной деятельности, или имён, званий, окладов и числа сотрудников данного агентства.

— Параграф 6 государственного закона 86-36 (от 1959 г.). Единственного закона имеющего хоть какое-то отношение к АНБ.

История

Агентство национальной безопасности было создано зимой 1952-го года на секретном семистраничном документе за подписью президента Трумэна. Содержание этого документа не опубликовано до сих пор. Наследник Агентства Безопасности Вооружённых Сил (АБВС), АНБ объединило все существующие разведывательные ведомства США, как военные, так и гражданские. За сорок с лишним лет существования АНБ стало самой влиятельной, секретной и технически продвинутой разведкой мира, выгодно воспользовавшись беспрецедентной свободой от надзора Конгресса. В **Охоте на охотников** рассказывается о том, как эта контрразведывательная организация оказалась под влиянием сверхъестественных сил. На этих страницах данная история получит продолжение. Недавнее убийство нескольких ключевых сотрудников потрясло всё агентство.

Агентство

Внешне АНБ — это громадное агентство по сбору и анализу разведданных. Формально АНБ является частью Министерства обороны, но среди его руководителей есть и гражданские, а само агентство полностью автономно и не связано правовыми ограничениями, налагаемыми на армию. Организация склонна к бесконтрольному расширению: её численность во много раз превосходит численность ЦРУ. Несмотря на официальный статус разведывательного агентства, АНБ получило обширные полномочия по «обеспечению национальной безопасности любыми необходимыми средствами». Если правительство когда-нибудь падёт, решение о форме и составе нового во многом будет зависеть именно от АНБ. Короче говоря, возможностей у АНБ предостаточно, а если чего и не хватает, то внешнего контроля.

С точки зрения технологии АНБ — самая продвинутая госорганизация мира: агентство полагается на технологии сильнее, чем на своих агентов. Оперативники АНБ лучше экипированы, но уступают по качеству агентам ФБР. Тем не менее, криптографы и аналитики агентства не знают равных. Знающие о сверхъестественном сотрудники АНБ понимают, что технически государство отстаёт от таких групп, как Адепты виртуальности. Эти сотрудники считают своё техническое переоснащение ключевым вопросом национальной безопасности.

Информационная сеть АНБ охватывает весь мир. Посты перехвата информации, принадлежащие агентству, есть на суше и на море, а также на околоземной орбите в виде спутников-шпионов. Агентство собирает данные через телекоммуникации, СВЧ передатчики и телеметрию. В целях обработки данных применяется самый мощный массив компьютеров в мире (за исключением принадлежащих ряду магов), способный выделить из непрекращающегося гомона международного трафика определённый разговор. На агентство работает около шестидесяти тысяч человек. Его бюджет измеряется десятками миллиардов в основном «чёрного» финансирования.

АНБ сотрясают постоянные конфликты между военной и гражданской половинами, власть то и дело переходит от военных к гражданским и обратно. Но эти споры — наименьшая из бед агентства. Разногласия доходят до самых оснований организации. Несмотря на внешнюю стабильность и неуязвимость, АНБ разделилось само в себе. Большинство посвящённых в это агентов готовятся к тому, что пер-

вый же порыв ветра разрушит весь карточный домик.

Бюро контрразведки

Бюро контрразведки (The Domestic Intelligence Bureau) — крупный отдел АНБ, занятый исключительно внутренними проблемами Америки. На данный момент возглавляющий Бюро директор, видимо, пустил дела на самотёк. Поэтому отдел совершенно беззащитен перед подковёрной войной между Хиггинсом, Прайс и Эдвардсом.

Миссии

В отличие от ДСР и других паранормальных спецслужб, большинство миссий АНБ имеют скрытую подоплёку. АНБ похоже на банку с пауками. Выполняя задание, агент может исколесить весь мир, но почти наверняка его миссия будет связана с внутренней политикой той или иной группировки. Нередко агент одновременно следует приказам более чем одной группы и даже не догадывается об этом. Агентам могут приказать проследить за коллегами или за их знакомыми. Бывали случаи, когда агентов просили расследовать, казалось бы, постороннее дело, но потом оказывалось, что целью являлись они сами. Бывают задания и не связанные с внутренней политикой АНБ. Иногда они даже нацелены на обеспечение национальной безопасности.

Основная директива

Официально агентства не существует, и это одна из проблем, с которыми сталкиваются оперативники АНБ. Агенты других паранормальных разведок могут представляться сотрудниками материнского агентства (оперативник ДСР остаётся агентом ФБР). АНБ лишена такой возможности, и поэтому его агенты испытывают бóльшие трудности при взаимодействии с местными властями или сознательными гражданами. Секретность — вот Основная директива АНБ. За её нарушение следуют самые суровые дисциплинарные взыскания.

Дисциплина

Официально в АНБ такие же дисциплинарные взыскания, как в ДСР. Неофициально дисциплина и отсев личного состава словно сошли со страниц «корпорации „Убийство“». Многочисленные руководители фракций чувствуют себя вправе (под эгидой национальной безопасности или достижения целей своих группировок) исполнять роль судей, присяжных и палачей. Как следствие, ряд агентов просто исчез. В АНБ такие происшествия считаются обычным делом и особо не оспариваются, если только это не кто-то важный. В этом случае могут последовать десять казней египетских.

Слой под слоем

Лучше всего внутреннюю жизнь АНБ описывает слово «загадка». Агентство про-

звали Дворцом загадок, и не без причины. Работая со сверхъестественным, АНБ действует не как единое целое, а как сотни разрозненных лагерей. Очень маловероятно, что какой-нибудь агент получит больше, чем крохотный кусочек от всей головоломки. В АНБ не стихают битвы, в которых секретные группки борются друг с другом за власть. Всё это настолько запутано, что нередко даже самые информированные группы действуют вопреки собственным интересам.

Фракции

АНБ расколото на два типа группировок. Первый — это сверхъестественные кукловоды, управляющие организацией извне. Их влияние велико и продолжает стремительно расти. Подробное описание кукловодов находится в пятой главе, которая предназначена только для рассказчиков.

Второй тип составляют внутренние группировки агентов АНБ. В той или иной степени об угрозе, исходящей от сверхъестественных сил, знают все фракции, но по большей части они предпочитают грызться друг с другом. Никто из тех, кто «в теме», не доверяет никому из агентства: подозрительность и паранойя приобрели эпидемические масштабы. Часть из этих групп отчаянно и безуспешно пытается отбиться от незримых кукловодов.

Внутренние фракции

Большинство агентов АНБ не имеют ни малейшего понятия о сверхъестественном. Однако некоторые поняли, что в агентство проник враг, и изо всех сил противятся влиянию извне. Они разобщены и действуют исходя из того, что кроме них (или их группки) больше никто не знает о нависшей угрозе. В организации процветает безликая бюрократия, которая не признаёт даже возможности того, что сверхъестественное существует. Малейшее упоминание таких вещей сродни профессиональному самоубийству, а то и хуже. Вследствие подобной атмосферы, защитники никак не координируют свои действия. Более того, столкнувшись друг с другом, они нацелены больше на соперничество, чем на выступление единым фронтом против внешних угроз.

Гордиев узел

Эта небольшая группа состоит из лучших учёных и аналитиков АНБ. На первый взгляд они выглядят точь-в-точь как маги Технократии. Вместе с технократами они верят, что технология должна находиться в руках избранного «священства», которое осчастливливает народ новыми разработками, когда сочтёт это нужным. Разница лишь в том, кто должен, по их мнению, войти в это священство.

Только самые многообещающие и целеустремлённые учёные получают приглашение вступить в Гордиев узел. В последнее время влияние организации вышло за рамки АНБ: теперь группа может похвастаться сторонниками в правительстве, научных кругах и промышленности (они смогли внедрить шпиона даже в «Пентекс»). По сути, они подражают Технократии, вот только ничего не знают о ней и её роли в правительстве. В Узле знают о сверхъестественных группах АНБ и считают их врагами. Они также знают о Чёртовых сороках и намереваются их прикрыть.

Ничтожный по сравнению с Технократией Гордиев узел, тем не менее, методичен и проницателен, а его влияние и сила продолжают расти.

Неолуддиты

Это самая малочисленная группка АНБ, знающая о существовании сверхъестественного. Как и тёзки из девятнадцатого столетия, неолуддиты считают технологию пагубной для общества. Фракция хочет с помощью АНБ положить конец преклонению человечества перед наукой, хотя и вынуждена пользоваться «оружием врага», чтобы достичь своей цели. В основном, группа состоит из кабинетных теоретиков, которые едва ли сделали хоть что-нибудь, чтобы перенести свои теории на практику. Из сверхъестественных организаций они знают только о Технократии, которую ненавидят всей душой. Само собой, они не способны понять такую обширную и могущественную организацию, не говоря уже о том, чтобы бросить ей вызов.

Чёртовые сороки

Чёртовые сороки грызут гранит баз данных АНБ. Это бесшабашное братство состоит исключительно из убеждённых высококлассных хакеров. Братство занимается сбором и распространением информации. Своё название Сороки получили от одного из недоброжелателей (не подозревающего об их истинной сущности), назвавшего собирателей тайн «этими чёртовыми сороками». Прозвище так и прилипло с небольшой орфографической ошибкой, отражающей их охоту за информацией.

Среди Сорок есть как привлекательные личности, так и откровенные отбросы общества. Большинство из них буквально живёт в агентстве: они разбираются в его компьютерной сети как никто другой. Сороки придерживаются идеи, что информация должна быть свободной, что одна информация должна обмениваться на другую. Они слили часть данных АНБ посторонним группам (тяжкое преступление) и нашли ряд гениальных способов обойти меры безопасности агентства. Сороки открыты для новых контактов и при должном подходе могут стать превосходным источником информации.

Дельфы

Очень немногие за пределами командного состава агентства слышали о Дельфах хоть что-нибудь. Дельфы кажутся небольшой межведомственной независимой службой по сбору информации. Для кого же она собирает информацию — большой вопрос среди высшего эшелона АНБ. Вопреки подозрительному происхождению, обычно в Дельфах не сомневаются, ибо у них всегда есть соответствующий допуск секретности.

Регуляторы

Это скрытное межведомственное силовое подразделение АНБ. Как и в случае с Дельфами, агенты недоумевают, откуда исходит полномочия этой группы. Регуляторы почти неизменно одеты в чёрное и всегда вооружены до зубов. Фабрика слухов АНБ приписывает этой группировке несколько смертей и исчезновений агентов. Очевидно, что их полномочия распространяются и за пределы АНБ, так как Регуля-

торы были замешаны в силовых операциях в других правительственных агентствах. Регуляторы обладают необъяснимой способностью исчезать после окончания перестрелки.

«Воронье гнездо»

По слухам, «Воронье гнездо» служит чем-то вроде базы для подготовки шпионов, и это почти всё, что о нём известно. Мало кто из агентов АНБ слышал о нём, но время от времени особенно талантливые (или проблемные) агенты получают направление на «углублённые курсы» в Гнезде.

Военные комплексы АНБ

Штаб-квартира АНБ занимает тысячу акров в Форт-Миде, в мэрилендском пригороде Вашингтона. Более крупной и продвинутой «фабрики информации», чем это просторное здание из стекла и бетона, не найти. Это настоящий город с такими неожиданными услугами, как парикмахерские, врачебные кабинеты, библиотека и бюро путешествий. У него есть собственная полиция (с автомобилями лососёвого цвета), университет, телевидение, киностудия и несколько театров. Его почта обрабатывает свыше 18 000 писем ежедневно. Всё это работает на энергии от собственной электростанции, которая может обеспечить город с населением в 50 000 человек!

У АНБ есть дополнительный комплекс в Элкридж-Лэндинг-Роуд, около двенадцати миль севернее Форт-Мида и неподалёку от международного аэропорта Балтимор/Вашингтон «Дружба». Этот прекрасно защищённый комплекс из двух одинаковых башен используется АНБ совместно с НАСА (Национальное управление по воздухоплаванию и исследованию космического пространства). Официально комплекс называется ДРУЖБА (Дружественная база), но местные агенты полушутя зовут его «Дружеским лепрозорием», так как по сравнению с коллегами из Форт-Мида они считаются вторым сортом. Помимо этого, агентство владеет рядом второстепенных баз с разной степенью защиты. Часть из них полностью оказалась во власти сверхъестественных сил.

Безопасность

Система безопасности АНБ спроектирована гениально и поддерживается аккуратнейшим образом. Обе основные базы агентства обладают глубоко эшелонированной обороной. Комплексы окружены десятифутовым забором из рядов колючей проволоки, следующий за ним барьер находится под достаточным напряжением, чтобы хорошенько ударить током даже самого крепкого гару. Третий забор из колючей проволоки регулярно обходят патрули с собаками. Территория находится под наблюдением высокотехнологичной сети сенсоров, камер и датчиков движения. На крышах расположены инфракрасные камеры с телескопическими объективами, чтобы следить за землёй. (Вследствие технологической природы места, здесь крайне сильна Вивер: Барьер равен 10.)

Посетители тщательно проверяются и ни на секунду не остаются без сопровождения. Внутри зданий точно так же полно камер, а каждая дверь открывается только электронным пропуском. Наряду с техническими средствами целый ряд меро-

приятий по обеспечению безопасности призван отсечь самозванцев: пароли, протоколы безопасности и т. д. В силу глубокой разобщённости агентства, никто не знает обо всех процедурах безопасности, кроме самой верхушки.

И всё-таки, самая надёжная защита АНБ создана ненамеренно. Сама организация настолько сложна и запутана, что даже если шпион сможет в неё внедриться, то едва ли он сможет выполнить свою миссию. Абсолютно вся важная информация АНБ шифруется кодом, в США его может взломать только горстка людей. Как ни странно, последний рубеж обороны агентства — следствие его худшей слабости. В организацию проникло несколько влиятельных сверхъестественных агентств. Каждое присматривает за определённой областью и ревностно оберегает её от других сверхъестественных групп или одиночек.

Защита от ПЭМИН (Побочные ЭлектроМагнитные Излучения и Наводки. Англ. TEMPEST (Transient Electromagnetic Pulse Emanation Standard))

Большинство оборудования АНБ имеет защиту от ПЭМИН, то есть не подвержено влиянию извне. Это служит защитой от ЭМИ (электромагнитных импульсов) в случае ядерной войны и предотвращает электронную прослушку. Приборы с защитой от ПЭМИН снижают уровень радиации несколькими способами: экранирование, использование оптоволокна вместо стандартных кабелей и т. д. На практике подобные устройства излучают и принимают меньше электрического шума, что делает их менее подверженными прослушке, внешнему контролю и помехам.

Компьютеры

Уступая стандартам Технократии или Адептов виртуальности, в остальном компьютерная сеть АНБ почти не имеет себе равных. В центре колоссальной информационной сети находятся две отдельные системы, действующие подобно левому и правому полушарию мозга. Ежедневные потребности в аналитике обеспечивает «левое полушарие» — система «Карильон-7». Система представляет собой высокотехнологичную серию подсистем, используемых для обработки числовых данных и основной информации. Все сотрудники, хотя и в разной степени, обладают доступом к «Карильону-7», который связан со всеми структурами АНБ через модем. Разумеется, у него есть защита от ПЭМИН.

«Правое полушарие» — компьютер «Магнетит-4» — более технически продвинут. Он расположен в недрах Форт-Мида под усиленной охраной, и доступ к нему есть далеко не у всех. «Магнетит-4» может выполнять триллионы вычислений в секунду и используется для прогнозирования макросоциальных тенденций. Помимо этого, агенты «в теме» просчитывают с его помощью паранормальное сообщество. Используя предсказания «Магнетита», несколько агентов наткнулось на нечто потрясающее: согласно последним тенденциям исполняются древние пророчества о конце света. Большинство агентов не верит в пророчества, и поэтому компьютерные прогнозы для них не более чем «военная игра», разыгрывающая сценарий Армагеддона. Но такие люди, как Эдвардс, не столь в этом уверены…

За прошедшие десять лет АНБ отказалось от технического сотрудничества с Sunburst Enterprises в пользу компаний типа IBM, Motorola и Cray. Это чрезвычайно

встревожило «Пентекс», который попросил своих союзников в АНБ выяснить причину такой смены курса.

Личности

Доктор Эмиль Зотос («Колдовской царь»)

Для тех АНБ'шников, которые знают о сверхъестественном, доктор Зотос является неразрешимой загадкой. Зотос продолжает семейное дело в области паранормального, основу которому заложил в начале столетия его дедушка. Доподлинно должность Эмиля никому не известна, но он может похвастаться наивысшим допуском безопасности и очевидным благоволением высшего руководства. Поговаривают, что у Зотоса есть крепкие связи в сверхъестественном сообществе, но эти слухи ничем не подтверждены.

Генерал Клиффорд

Генерал Клиффорд — выпускник военного училища «Цитадель» и ветеран Корейской и Вьетнамской войн. Почти семидесятилетний Клиффорд готовился выйти в отставку два года назад, но, расследуя деятельность Брюса Хиггинса, наткнулся на существование Шабаша. Об отставке уже не могло быть и речи. Генерал с удовольствием бы наслаждался семейным покоем и общением с внуками, но он не мог оставить столь важную информацию без внимания.

Этот опыт вдохнул в него новые силы, а работа оказалась трудной, но захватывающей. Несколько доверенных подчинённых Клиффорда выполняют всю грязную работу, а он координирует их действия. Пока идёт стадия сбора информации, Клиффорд только в общих чертах представляет, насколько опасен Шабаш, и он хочет знать больше. Генерал профессионально разбирается в криптографии, но его конёк — умение руководить. Несколько агентов под прикрытием были внедрены в другие разведывательные организации (ФБР, ЦРУ), чтобы выяснить, насколько они подвержены влиянию сверхъестественных сил. Клиффорд отчаянно нуждается в союзниках, чтобы отвести угрозу от АНБ. Главной кандидатурой на эту роль стала бы Фелисити Прайс, но они пока ещё не знакомы.

Фелисити Прайс

Фелисити Прайс — одна из заместителей директора Бюро контрразведки, недавно она заподозрила, что два других зама, Хиггинс и Эдвардс, засветились перед паранормальными силами, и теперь взялась за расследование. Трое её подчинённых тоже знают об этих подозрениях. Вместе они стали самопровозглашённой полицией, очищающей АНБ от влияния сверхъестественного. Без сомнений, Прайс умнее и проницательнее остальных замов. Она готова к встрече с потенциальными союзниками и врагами. (За дополнительной информацией о ней обращайтесь к **Охоте на охотников**.)

Морис Эдвардс

Эдвардс работает на Бюро контрразведки уже долгое время. Из-за своей страсти к азартным играм он стал лёгкой мишенью для сторонних манипуляторов. Эдвардс следит за Прайс и Хиггинсом, которых подозревает в сотрудничестве с вампирами. (За дополнительной информацией о нём обращайтесь к **Охоте на охотников**.)

Брюс Хиггинс

Хиггинс работает на Бюро контрразведки уже долгое время. Он подозревает, что Прайс тайно работает на вампиров. Действуя так, как будто ничего не случилось, они следят друг за другом, стараясь не навлечь подозрений. (За дополнительной информацией о нём обращайтесь к **Охоте на охотников**.)

TRIBUTE TO ELVIS
LIVE OOM PAH PAH BAND
GREAT FOOD
AND EVERYONE'S FAVORITE
"CHICKEN DANCE"
BL

Четвёртая глава: Другие агентства

И познаете истину, и истина сделает вас свободными.

— Ин. 8:32, надпись в вестибюле штаб-квартиры ЦРУ в Лэнгли, штат Вирджиния

Уже некоторое время меня беспокоило то, что ЦРУ сбилось с первоначального курса. Оно стало исполнительной ветвью правительства, подчас формирующей его политику.

— Президент Гарри Трумэн, декабрь 1963 г.

Центральное разведывательное управление (ЦРУ): «Контора»

ЦРУ находилось в блаженном неведении о сверхъестественном с момента своего основания в 1947 г., хотя в ряде случаев неосознанно скрещивала с ним шпагу. В частности, в зените холодной войны у агентства была пара скверных стычек с возглавляемым Брухами КГБ. У Конторы бывали стычки и с другими сверхъестественными «диверсионными» группами: Детьми Геи, Вендиго и Уктена, Чёрными фуриями и даже Толкователями грёз. Помимо этого, в ходе подавления профсоюзной деятельности в Европе после окончания Второй мировой войны ЦРУ ненамеренно скооперировалось с Джованни. Впрочем, ни в одном из этих случаев, агентство не дога-

дывалось, с кем имеет дело. Собственно, только один агент из низшего звена управления достаточно изучил сверхъестественное — Боб Шноблин. Он попытался поставить в известность руководство, и поэтому стал считаться человеком со странностями.

В дополнение к законной задаче по сбору развединформации, в истории ЦРУ были срывы выборов в иностранных государствах, участие в диверсиях, слежка за собственными гражданами, проведение нелегальных медицинских и фармацевтических экспериментов над агентами и простыми американцами, а также убийство людей как дома, так и за границей.

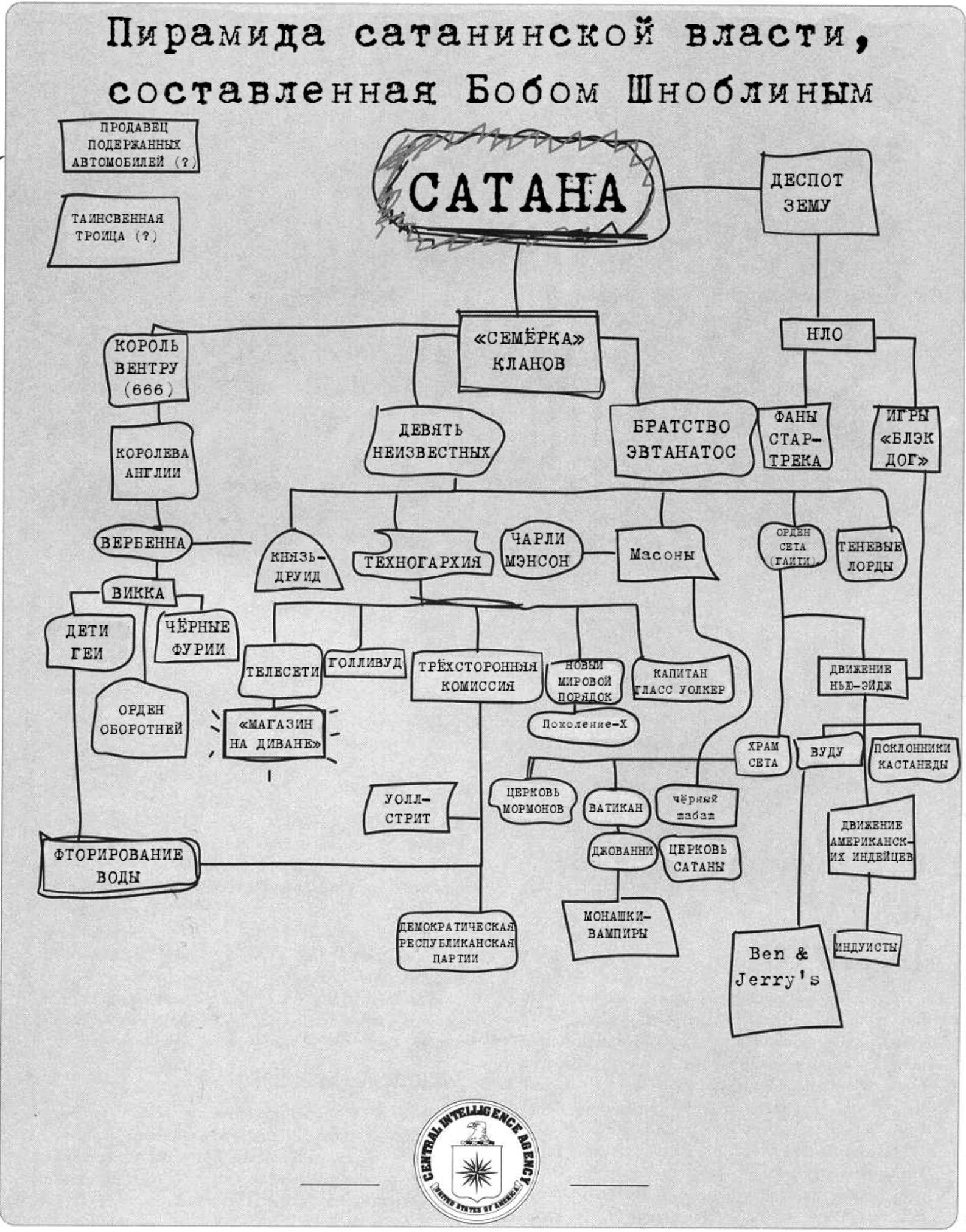
Безопасность и объекты

ЦРУ располагается в большом хорошо охраняемом здании в Лэнгли, штат Вирджиния. Меры безопасности приблизительно соответствуют таковым у ДСР, но неведение о паранормальном — серьёзный недостаток, который не позволяет в полной мере защититься от него.

Боб Шноблин

Шноблин — единственный агент ЦРУ, знающий правду о сверхъестественном. Молодые агенты видят в нём Ван Хельсинга наших дней. В пятой главе об этом истинном герое Америки говорится подробнее (только для рассказчиков).

Пирамида сатанинской власти, составленная Бобом Шноблиным



Центр по контролю заболеваний (ЦКЗ)

Расположенный в Атланте, штат Джорджия, ЦКЗ следит за вспышками заболеваний по всей Америке. За последние несколько лет центр составил ряд необъяснимых графиков распространения как существующих болезней, так и доселе неведомых патогенов. За последние пару месяцев рост числа заболеваний СПИДом среди групп, считавшихся до этого не подверженными риску, привлёк внимание прессы; тем не менее, ЦКЗ уже потратил несколько лет на изучение этой загадочной тенденции. На самом деле болезнь распространяется вампирами, которые, хотя и не подвержены ВИЧ, всё чаще становятся его переносчиками.

Эту проблему изучает группа исследователей под руководством Марисы Флетчер (см. также **Охоту на охотников**), и она близка к истине.

Управление по борьбе с наркотиками (УБН)

УБН — правоохранительная организация, призванная регулировать оборот наркотических веществ. В связи с этим, управление напрямую столкнулось с паранормальными организациями, участвующими в торговле наркотиками, но так и не узнало об их истинной природе. УБН сосредоточилось на нескольких крупных картелях, в последнее время действующих с невиданной ранее эффективностью.

Полиция штатов и городов

В целом, правоохранительные органы знают о сверхъестественном больше, чем какая-либо другая группа. Однако эти сведения разрознены, ибо отдельные полицейские почти никогда не докладывают о своих открытиях, а полицейские департаменты почти не связаны друг с другом. Сверхъестественным группировкам не составляет труда подкупать, шантажировать, вбирать в себя или убивать отдельных сотрудников полиции, чтобы обеспечить молчание. Поэтому большинство полицейских «в теме» одиноки, измучены и нередко склонны к паранойе.

Министерство обороны

Военно-промышленный комплекс США наиболее продвинутый и финансируемый в мире. Несмотря на спад, последовавший за окончанием Холодной войны, на армию продолжает выделяться существенная доля национального бюджета и уси-

лий аналитиков. Научные исследования и разработки по-прежнему остаются приоритетной задачей Пентагона. Несколько высокопоставленных чиновников министерства знают о сверхъестественном.

Три ветви

Вот так ирония, Смитерс. Я проиграл выборы из-за какой-то семейки пещерных недотёп. Но если их убить, это я отправлюсь за решётку! Вот тебе и демократия.

— Монтгомери Бёрнс, *Симпсоны*

Конгресс

Конгресс — законодательная ветвь правительства, устанавливающая правила, по которым живёт общество. Многие члены Палаты представителей и Сената предано служат народу и принимают его интересы близко к сердцу. К сожалению, в Мире тьмы (а может и в нашем мире тоже) Конгресс давно служит группе лиц, чьи полномочия ограничены только деньгами для покупки конгрессменских голосов. С недавних пор эта тенденция резко усилилась. Голос народа всё труднее расслышать за шумом дорогостоящих лоббистов, искусственно сформированного общественного мнения, распланированных голосований и звона переходящих из рук в руки монет в обмен на услуги и влияние. Не только крупные корпорации выстраиваются в «бухте Гуччи»[13].

Верховный суд

Верховный суд почти никак не связан с миром сверхъестественного. Различные паранормальные существа годами поддерживали или противостояли претендентам на должность в Суде, но им так и не удалось проникнуть в эту ветвь власти. Тем не менее, если существование сверхъестественного когда-либо станет достоянием общественности, то вмешательство Суда может стать судьбоносным, так как возникнут значительные правовые и конституционные сложности. Доказанное существование таких созданий, как призраки и вампиры (которые, в конечном итоге мертвы), вносит неоднозначность в основной принцип «жизни, свободы и стремления к счастью». Если гару убивает вампира по причине его «вирмскости», считается ли это преступлением на почве нетерпимости? Убийство ли это вообще? Накладывание Уз

13 Бухта Гуччи (*анг.* Gucci Gulf) — коридор в Капитолии, где в поиске налоговых послаблений для своих клиентов собираются высокооплачиваемые лоббисты.

крови — это форма рабовладения? Нарушают ли гару закон, запрещающий выпускать собак без ошейника? Нужно ли собрать всех сверхъестественных существ в лагеря и уничтожить?

Президент

Президент не знает о сверхъестественном совсем, либо знает очень мало. И это неслучайно. «Царьки» из разнообразных агентств, обладающие секретной информацией, пойдут на всё, чтобы утаить её от президента, а то у него может возникнуть искушение воспользоваться этим в собственных целях. Известно, что президенты Картер и Рейган запрашивали правительственную информацию об НЛО, но не похоже, чтобы она попала к ним на стол. Что это может значить для зелёных человечков Мира тьмы — загадка для всех, кроме рассказчика.

Книга вторая: Тайны

Пятая глава: Повествование

Эта глава повествует о вещах, необходимых для проведения игры правительственными охотниками. Здесь изложены мысли по поводу темы и настроения, а также некоторые идеи для хроники, которыми может воспользоваться рассказчик. Помимо этого в главе содержатся заметки о природе Маскарада и Вуали, роли гару в государстве, наряду с подробными описаниями (правдивыми) многих личностей и организаций, упомянутых в предыдущих главах. Вдобавок приводится краткая справка о характере и устройстве паранормальных спецслужб других стран. Заключительный раздел открывает правду (по крайней мере столько, сколько нам позволили напечатать) о таинственных кукловодах.

Тема

Рассказчик может выбирать, какой из множества мотивов будет присутствовать в его хронике. Но прежде всего следует выделить три основные темы:

Загадочность: едва ли возможно передать всю запутанность мира паранормального с его племенными традициями гару и формализованной демонстрацией

силы сородичей. Для агентов правительства, изучающих лишь малые и несвязные кусочки полотна, сверхъестественное кажется туманным и непредсказуемым. Рассказчик должен поощрять игроков на создание собственных теорий о происходящем в игре. Если эти гипотезы оказываются верны более чем в трёх четвертях случаев, что-то с вашей игрой не так. Прежде всего, игровые ощущения участников должны значительно отличаться от написанного в книгах правил.

Ужас: Ещё один элемент. Даже в сравнении с наименее могучими сверхъестественными созданиями, обычные люди слабы и беззащитны. Делирия (побочный эффект) достаточно, чтобы большинство людей опустилось до состояния лопочущего слюнтяя, оставленного на милость гару. Большинство сородичей смотрят на людей только как на пищу. Рассказчику необходимо постоянно показывать, насколько люди уязвимы и насколько хрупки их связь с реальностью и здравомыслие в виду этой принципиальной слабости.

Паранойя: Это не паранойя, если за вами действительно следят. А они следят. Всеобъемлющая подозрительность — проверенная временем традиция любой теории заговора, в игре правительственными агентами она должна стать центральной темой. Источник паранойи не должен быть очевиден. Незначительные отклонения намного тревожнее, чем нечто явно неправильное (и потому легко прослеживаемое). Если рассказчик всё делает правильно, персонажи будут замыкаться всё сильнее, пытаясь прикрыть спину. «Никому не верь».

Настроение

Охота на сверхъестественное — тяжёлая работа, сопряжённая с колоссальной опасностью. Эти существа не просто сильнее своих преследователей, но коренным образом отличаются по возможностям. Многие паранормальные создания способны на такую жестокость, от которой содрогнётся самый ужасный маньяк.

Это не вполне честно: в конце концов, люди убили себе подобных больше, чем все сверхъестественные убийцы вместе взятые. И всё-таки задача, стоящая перед охотниками, поистине смертельна. Игра должна состоять из сплошных препятствий, ловушек и промахов, но рассказчику необходимо позволить персонажам перевести дух и даже посмеяться, чтобы настроение игры не всегда было гнетущим.

Другой подход — открыть агентам, что не все сверхъестественные создания — кровожадные монстры, какими их представляли. Напротив, некоторые воплощают в себе лучшие человеческие качества. Однако наиболее важным аспектом настроения в игре правительственными охотниками служит загадочность. Рассказчик должен представлять, что происходит, но игроки должны бороться за каждый кусочек информации. Все действия противника должны иметь несколько взаимоисключающих объяснений.

Идеи для хроники

Ниже описана парочка конфликтов, в которые могут вляпаться персонажи.

Агенты против вампиров

Правительство мнит, что знает о вампирах очень много. На самом деле, оно видит лишь верхушку айсберга. Вот уже многие поколения на свете нет более запутанной и опасной политической арены, чем у сородичей (Макиавелли по сравнению с ними мальчишка). Любой существенный вред, нанесённый вампирской организации, вернётся обратно, причём не только самому агенту, но и целой спецслужбе. Обычно, ответные меры столь хитры, что жертва не только не может проследить их источник, но даже не догадывается о произошедшем по меньшей мере несколько лет. Агенты, вовлечённые в интриги сородичей, начинают постоянно озираться, не зная, кому доверять.

Агенты против оборотней

Гару — настоящая загадка для правительства. Про них мало что известно. Изучающие оборотней оперативники находятся на передовой и время от времени знают больше своих командиров. Они могут счесть гару дикими животными или же проникнуться их мотивами и встать перед необходимостью выбрать сторону.

Агенты против магов

Даже сильнее, чем Камарилья, Технократия не должна допустить раскрытия сверхъестественных тайн. Часовня считает себя благородным сообществом, которое сдерживает силы хаоса. Часть агентов вполне разделяет такую позицию. Технократия обладает весьма значительным влиянием в правительстве, поэтому о магах смогло просочиться очень немногое. Маги Традиций совершенно неизвестны большинству спецслужб, а с Нефанди или Мародёрами американское правительство ещё не сталкивалось (к счастью для него). Агенты, изучающие любую из группировок магов, оказываются на неизведанной территории.

Агенты против призраков

Призраки не существуют в физической реальности, как люди, и поэтому даже более неизвестны и таинственны, чем предыдущие группы. Отношения между призраками и правительством не отличаются враждебностью (по крайней мере, правительство её не замечало). Большинство охотников за привидениями от правительства до сих пор были вооружены видеокамерами, но это может вскоре измениться.

Агенты против правительства

Персонажи могут войти в противостояние с задачами самого правительства. В эти задачи входит недопущение того, чтобы оперативники знали слишком много. С самого начала рассказчику необходимо намекать, что правительство прячет от агентов тёмные секреты. Персонажи должны понять, что работают на гигантскую, безликую и почти непроницаемую бюрократию. В итоге, любой агент, представляющий угрозу национальной безопасности (или тому, что под ней подразумевают Регуляторы), — «печальная» утрата. Насколько злобным рассказчик сделает правительство в своей хронике, разумеется, зависит от него самого. Либертарианцы, ваш выход!

Агенты против других чудовищ

Вымпиры, оборотни и маги (подумать только!) не единственные «чудовища» Мира тьмы. Под покровом тьмы скрываются и другие создания. Всю злобу и мерзость большинства из них не передать словами. Эти чудовища — неорганизованные одиночки, и поэтому зачастую скрывают своё существование хуже, чем сородичи или гару. В их число входят бейны, одержимые серийные убийцы и даже летающие тарелки. За подборкой таких существ обращайтесь к **Книге Вирма** (из **Апокалипсиса**), **Книге безумия** (из **Восхождения**) и **Справочнику рассказчика Апокалипсиса**.

Маскарад против Вуали

Можно подумать, что вероломные и лукавые сородичи лучше скрывают своё присутствие от людей, чем грубые гару. В принципе, это справедливое предположение. Порождения цивилизации, сородичи прокрались в различные части общества и установили контроль над его институтами. Благодаря этому они способны скрыть любое преступление, кроме самого вопиющего. За века сородичи приспособились угадывать ожидания людей и подстраивать под них своё поведение. Часть совсем молодых сородичей тешит себя мыслью, что переживёт падение Маскарада либо поработив человечество (многие шабашиты согласились бы с этим), либо мирно сосуществуя с ним. Более старые вампиры помнят тяжкий урок Инквизиции, они слишком хорошо представляют себе последствия прорех в Маскараде, чтобы поддерживать его под страхом окончательной смерти. Это касается не только сородичей, преступивших законы, но и смертных, проникнувших в эту тайну.

Но Маскарад — не более чем социальный конструкт и как любое искусственное образование обладает скрытыми и явными изъянами. Камарилье сполна хватает работы по затыканию сотен пробоин, то и дело возникающих в её детище.

В свою очередь большинство гару какие угодно, но не пронырливые. Зачастую взбешённые Вирмом оборотни нападают на всё, что движется, мало задумываясь о последствиях. К счастью для гару (и для людей), Делирий не позволяет происходить этому слишком часто. Делирий — наследственный первобытный инстинкт, свойственный человечеству на протяжении всего его существования. Большинство людей, увидев гару в его форме Ярости (Кринос), либо позорно сбежит от ужаса, либо будет парализован страхом. Впоследствии человек рационализирует пережитое (Вуаль), чтобы сохранить своё хрупкое самосознание перед лицом пугающей реальности. Делирий — механизм выживания. Бегущие или обездвиженные люди не воспринимают яростного гару, ввязавшегося в бой, в качестве угрозы и не обращают на него внимания. Вдобавок, племенная структура гару сокрыта от посторонних, а их тайные обычаи бдительно стерегут кинфолки.

Тело сородича — весомое доказательство существования вампиров (особенно, если оно всего лишь в торпоре и может восстать для допроса), но со смертью оборотня его тело становится трупом обычного человека или волка в зависимости от породы. Единственное исключение — мёртвые метисы, ибо их тела возвращаются в Кринос. Это делает их лакомой добычей для охотников на оборотней, а вследствие выте-

кающих из этого неприятностей остальные гару их презирают (будто им других причин не хватает). Оборотни приложат особые усилия, чтобы вернуть тело павшего метиса, пока оно не оказалось в руках правительства. Наконец, даже несмотря на темперамент, большинство гару встраиваются в общество людей лучше вампиров (они передвигаются днём, дышат, едят, более похожи на людей и т. д.). В совокупности это позволяет гару вращаться в обществе смертных с такой непринуждённостью, что сородичам остаётся только позавидовать.

Не забывайте, что непробуждённые персонажи подвержены Делирию, как и любой другой наблюдатель. Если агент не защищён от него (очень высокой Силой воли, значением Numina три и больше или принадлежностью к кинфолкам), первое столкновение с гару — ужасающий опыт, в котором большинство оперативников окажется бессильным. (См. таблицу Делирия в книге правил **Апокалипсиса.**)

Описывая столкновение, применяйте шокирующие, сюрреалистические образы. Опишите, как еле ползёт время, как по позвоночнику агента прошлись ледяные пальцы скелета, как пот скатывается с его лица подобно студню. После этого вдохновите игроков описать встречу, как столкновение со сворой собак или дурной сон. Невосприимчивые к Делирию персонажи (а их должно быть мало) должны немало потрудиться, убеждая остальных в реальности произошедшего: попавшим под воздействие нелегко поверить истине.

Игра будет не в радость, если персонажи всегда будут вырубаться при появлении антагонистов, поэтому в новых конфронтациях они должны справляться с Делирием лучше. Последующие столкновения с гару наделяют персонажа дополнительной точкой Силы воли для сопротивления Делирию, но не более трёх точек в общей сложности.

Очень немногим удаётся привыкнуть ко встречам с оборотнями. Однако существуют медикаменты, блокирующие клеточные рецепторы адреналина. Это снижает чувство страха и помогает трезво мыслить в стрессовых ситуациях. Просто не забывайте, что Делирий — результат эволюции: иногда страх перед оборотнями не повредит.

Дилемма гару

Из трёх сверхъестественных групп, на регулярной основе взаимодействующих с человечеством (вампиры, оборотни и маги), гару меньше всего влияют на его институты власти. Из этого рождается уникальная дилемма. Могучие поодиночке, гару фактически бессильны как сообщество. Они не устают причитать о наступлении Вирма и Вивер совместно с техническим прогрессом (по причине оного?), но мало кто из них выказывает способность или стремление взять под контроль наилучшие инструменты по изменению ситуации: правительство, промышленность, религию и СМИ. Вместо этого они предпринимают кровавые и всё более отчаянные попытки отбиться от неумолимых социальных реформ. Сейчас оборотни подобны нецивилизованным народам: один на один с массовой культурой, которой почти невозможно сопротивляться и управлять.

Этот недостаток коренится в глубинах природы гару. Они прямолинейны, не искушены в премудростях искусства убеждения и слишком нетерпеливы для долго-

срочного планирования (склонны к вспышкам ярости). Вдобавок, значительное число гару презирает институты людей, считая их порождением Вирма и Вивер. Чтобы сохранить «чистоту», оборотни самоустраняются от осквернённой власти.

Из тринадцати племён гару только четыре являются реальным фактором политической жизни Америки. Из них только Стеклоходы и Дети Геи по-настоящему активны. Стеклоходы по большей части действуют на городском уровне: политика партийных машин старого стиля за последние десятилетия во многом финансировалась и направлялась именно ими. Это племя работает преимущественно в штатах Ржавого пояса[14] и на промышленном Северо-Востоке и только недавно вышло на западное побережье. Позиции Детей Геи всегда были сильны в левоцентристских, народных организациях. Хотя последние годы у них были проблемы с использованием этих позиций, сейчас они на взлёте.

Обычно Серебряные клыки и Теневые владыки слишком заняты грызнёй за власть, чтобы уделять внимание посторонним вещам, но не всегда. По иронии судьбы за величайшим успехом левых в этом веке, Новым курсом, стояли царственные, высокородные Серебряные клыки. Даже ходили слухи, что клан Кеннеди — их кинфолки. На Северо-Востоке позиции Серебряных клыков всё ещё сильны.

Значительная часть кинфолков Теневых владык — да и их самих — прибыла в Соединённые Штаты недавно, сбежав из коммунистических режимов Центральной Европы. Едва ли не единодушно антикоммунистический настрой трансформировался в поддержку правых. Пока что они не слишком влиятельны, но их позиции укрепляются. По меньшей мере один член Палаты Представителей — кинфолк Теневых владык, а недавняя победа республиканцев возвысила племя.

Возможно наиболее активная политическая группа гару наших дней — это многоплеменные *саботажники.* В ходе войны с «Пентексом» множество саботажников включилось в политику и теперь усиливают политические позиции всех гару. Менее заметны на политической сцене Соединённых Штатов Вендиго и Уктена (благодаря связям с Движением американских индейцев), Чёрные фурии из движения феминисток и Костегрызы, защищающие права бездомных.

ФБР

Противостояние сверхъестественного и контрразведки

По большому счёту ФБР ничего не смыслит в паранормальном, но внезапно его программа контрразведки стала костью в горле у различных сверхъестественных группировок. Вмешательство Бюро в дела ДАИ вызвало недовольство Вендиго и Уктена. Также оно попало под прицел Бруха, Чёрных фурий, Детей Геи и Культа экстаза с последствиями от летальных до комических. Однако наиболее последовательный противник ФБР появился с неожиданной стороны. Голливудские процессы и чёрные списки сороковых и пятидесятых годов вызвали гнев вампиров из клана Тореадор. Годами тореадоры не упускали шанса выставить Бюро в чёрном свете, что привело к неуклонному снижению общественной поддержки и финансирования. В Мире тьмы ФБР живётся не так сладко, как в нашем.

14 Нью-Йорк, Пенсильвания, Огайо, Индиана, Мичиган и Иллинойс. Название Ржавый пояс появилось вследствие кризиса региона и упадка тяжёлой промышленности.

Дисциплинарные взыскания в ДСР (санкции)

Худшее, с чем могут столкнуться нарушители правил, это не дисциплинарные взыскания, а вмешательство сил извне агентства. Одна из группировок АНБ, Регуляторы, играет роль тайной полиции для всех паранормальных разведок США. Когда дело касается национальной безопасности, они убивают сбившихся с пути агентов без зазрения совести. У Синтии Форрест есть полномочия «пометить» любого, кто по её мнению действует вразрез с дисциплинарными нормами ДСР (и она прибегла к этому по меньшей мере единожды). Осборну об этом не известно: он стал бы непримиримым противником таких методов, хотя изменить ситуацию был бы не в силах.

Адепты виртуальности и ДСР

Адептам не составляет труда взломать компьютерную сеть Департамента, чтобы удалить или поправить информацию. Парочка самых ухватистых Адептов дошла до того, что заложила «выключатель» (см. **Книгу традиции Адептов виртуальности**), который начинает расследование ДСР всякий раз, когда их прижмёт Технократия (что заставляет её отменить операцию, если поблизости есть Спящие). Подобное «телефонное хулиганство» вызвало подозрение Департамента, и, хотя агентство не в силах вычислить электронного крота, процессуальные меры безопасности снизили ущерб от внедрения.

Дело Грабхолба

Краткое мгновение, за которое сенатор Грабхолб разглядел на шее волка горжетку Танди, окончательно подтвердило его подозрения. Сенатор — кинфолк гару, но считает своё наследие проклятием. Этот бич не проявлялся несколько поколений, но теперь он воздал сполна. Грабхолб не рассказал Осборну, что его внучка — гару из племени Фианна. Нищая стая Фианн заявила на Танди права, и теперь она колесит по стране с хэви-метал группой. Агенты ДСР получили фотографию девушки и приказ вернуть её целой и невредимой. Однако Танди радикально изменила внешность, и выследить её будет не так просто.

Выдающиеся представители ДСР

Здесь представлены Черты и личные дела большей части командного состава Департамента.

Джеральд Осборн

Должность: Директор
Звание: 6
Натура: Архитектор
Маска: Наперсник
Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Запугивание 3, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Стрельба 3, Лидерство 4, Скрытность 2

Познания: Бюрократия 5, Компьютер 3, Спецслужбы 3, Расследование 4, Правоведение 4, Оккультизм 3, Политика 4

Дополнения: Союзники 5 (сослуживцы из ФБР), Связи 5, Влияние 4 (следственные ресурсы федеральной полиции), Ресурсы 4

Numina: Нет

Достоинства/Недостатки: Допуск к совершенно секретной информации, Популярность в агентстве, Здравомыслие, Политические связи/Плохое зрение

Сила воли: 6

Внешность: Осборн — невысокий, ничем не примечательный мужчина около пятидесяти лет. Он носит очки с толстыми линзами, щеголяет чёрными усами и редеющей шевелюрой с заметной проплешиной (этакий мистер Уиппл[15] в пиджачке). Поначалу Осборн производит ошибочное впечатление очередного бюрократа из Вашингтона.

Советы по отыгрышу: Вы жёсткий, упорный и невозмутимый лидер, пусть и кажетесь толстячком. В управлении агентством вы умны и находчивы и не упустите возможных политических выгод. Благодаря широкому кругу политических связей, вы не по наслышке знаете о работе системы, и знаете чем именно должен заниматься Департамент. Поначалу кажется, что вы руководите спустя рукава, но на самом деле мало что избегает вашего внимания. Вы ждёте предательства со стороны как Форрест, так и Фиска, но на данный момент следуете поговорке «держи врагов ещё ближе». Никому из коллег вы не доверяете так, как Алану Кенчлоу, которого знаете уже много лет. Вы не считаете всё сверхъестественное злом, но внешне этого не выдаёте: вы прагматик и понимаете, что от паранормального нужно обезопаситься. Вы не упускаете ни единой возможности узнать что-то новое об оккультном.

Происхождение: Осборн родился на Среднем Западе в семье консервативных политиков. С любым назначением он справлялся добросовестно и уверенно и таким образом приобрёл среди политиков влиятельных друзей, в том числе экс-президента Джорджа Буша[16]. С подачи главы ФБР, который не доверял бывшему директору ДСР, Осборн был назначен помощником директора Департамента. Впрочем, он нисколько не виноват в отставке Томассона и защищал его, пока тот не ударился во все тяжкие и не начал проповедовать в кабинетах Департамента. Недавно сын Осборна Майкл, также бывший агентом ДСР, погиб при расследовании резни в Эванстауне (см. «десятку особо опасных» из второй главы). С тех пор Осборн разыскивает убийц сына с упорством фанатика.

Цитата: *Отлично. Подробный рапорт и сопроводительные документы должны лежать на моём столе к 08:00.*

---

15 Мистер Уиппл (*англ.* Mr. Whipple) — Комедийный персонаж из американской рекламы туалетной бумаги.

16 Старшего.

Синтия Форрест («Ледяная королева»)

Должность: Помощник директора

Звание: ДСР 5/АНБ 5 («красный» допуск, полковник)

Натура: Аутист/Манипулятор

Маска: Критик

Физические: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3

Таланты: Актёрство 3, Бдительность 2, Драка 4, Запугивание 4, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 5

Навыки: Стрельба 3, Безопасность 4

Познания: Бюрократия 3, Компьютер 3, Спецслужбы 4, Криптология 3, Расследование 4, Языки 2 (французский, русский), Оккультизм 3

Дополнения: Союзники 5 (ФБР и АНБ), Связи 5 (д-р Зотос), Влияние 4, Ресурсы 4

Numina: Нет

Достоинства/Недостатки: Лицензия на убийство, Допуск к совершенно секретной информации, Популярность в агентстве, Двойной агент, Эйдетическая память/Месть (сородичи), Тёмная тайна

Сила воли: 9

Внешность: Стройная, почти тощая, тридцатипятилетняя Синтия напоминает сурового корпоративного начальника. У Форрест длинные чёрные волосы, подёрнутые сединой, которые она просто убирает за спину. Она консервативно одевается, обычно в чёрное или тёмно-серое, и носит узкие почти как кошачий зрачок очки. Редко кто осмеливается спорить со столь грозной женщиной.

Советы по отыгрышу: Вы не испытываете ни малейших угрызений совести по поводу того, что вам, агенту АНБ, приходится шпионить и манипулировать ДСР. Значение Департамента никто не будет отрицать: он станет превосходным громоотводом, отводящим подозрения от куда плотнее работающего со сверхъестественным АНБ. Вы — шпион от природы и умеете окружить себя многочисленными слоями лжи, чтобы никто не узнал о ваших истинных целях. Из вас вышел отличный помощник директора и вы продолжите поддерживать Осборна пока он не перестанет быть нужным (если это вообще случится). Кое-кто может назвать вас безжалостной, но вы предпочитаете слово «практичная».

Происхождение: Мать Синтии умерла при родах, и отец пришлось растить её в одиночку. Синтия жила во Франции вместе с отцом, агентом ЦРУ, которого она обожала, пока его не убили большевики (а точнее Бруха). Узнав, кто виноват в смерти отца, Форрест пошла по его стопам, вступив в ЦРУ, и до поры получила назначение в зарождающейся пародии на ДСР. Раздосадованная неэффективностью агентства, Синтия стала наводить связи. Наконец она встретилась с доктором Зотосом из АНБ, который пообещал ей шанс отомстить сородичам и дать применение её патриотизму. Синтия стала протеже доктора Зотоса и прошла углублённое обучение в разведгруппе АНБ/Технократии под названием «Воронье гнездо». Её внедрили в ДСР, где результативность и хитрость вознесли её на текущую должность. Из-за ненависти к сородичам Синтия расположена оставить гару в покое. До Фиска ей нет

дела: станет помехой — Форрест устранит его не раздумывая. В противовес Департаменту, Синтия не чужда высоким технологиям: она участвовала в проекте АНБ «Индиго» — спутниковой разведпрограмме.

Вопреки, а может и благодаря, своей склонности шпионить за другими Синтия чрезвычайно замкнута. У неё нет друзей.

Цитата: *Ваша эффективность упала на 2,5%, но я знаю как это исправить. Итак…*

Мартин Фиск

Должность: Начальник Собственной безопасности

Звание: 5

Натура: Головорез

Маска: Честный Эйб[17]/Головорез/Наперсник

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 4, Драка 4, Уклонение 2, Запугивание 5, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Вождение 3, Стрельба 5, Фехтование 4, Безопасность 4, Скрытность 2, Выживание 3

Познания: Компьютер 2, Спецслужбы 1, Расследование 2, Оккультизм 2

Дополнения: Союзники 5 (ФБР и «Пентекс»), Связи 3, Влияние 4, Ресурсы 4

Numina: Нет

Достоинства/Недостатки: Корпоративные связи/Тёмная тайна, Нетерпимость (к любому «недостаточно» патриотичному), Самонадеянность, Одноглазый, Зашоренность, Осквернённый Вирмом

Сила воли: 6

Внешность: Возьмите идеализированное представление Гордона Лидди[18] о самом себе, но добавьте повязку на глаз. Фиску почти сорок лет, он широк в плечах и высок. У него яростно вздёрнутые усики и роскошная, хотя несколько редеющая, чёрная шевелюра. Фиск носит на левом глазу повязку и предпочитает одежду, подчёркивающую атлетическое телосложение. На задание он одевает форму бывалого полувоенного-военного охотника (кожаная куртка, армейские ботинки, охотничий картуз и т. д.).

Советы по отыгрышу: Никто, чёрт возьми, не знает что творит, кроме вас! Вы один из последних одиночек, сделавших эту страну великой. Из любого оружия вы бьёте точно в цель, машину водите как ас, для любой разведки или женщины вы — дар божий. И никак не возьмёте в толк, почему последние три жены бросили вас. На ваш взгляд, правительство кишит педиками, способными только сюсюкаться с коммуняками и смолить дурь. Страна летит в тартарары, но теперь у вас есть влиятельные друзья, которые помогут всё исправить.

Происхождение: Фиск хотел воплотить в жизнь образ Рэмбо, но не сумел. С помощью поддельных документов он записался в армию в возрасте семнадцати лет,

17 Т. е. честный как Авраам Линкольн, известный за правдолюбие.

18 Непосредственный участник Уотергейтского скандала.

но так и не сумел подняться выше звания капрала: Фиск постоянно оспаривал приказы вышестоящих и не доводил свои решения до конца. В тридцать лет он был уволен в запас за нападение на офицера и опустился на самое дно, потеряв глаз в кабацкой драке. Волею судеб он очутился в штурмовом отряде «Пентекса» и произвёл на начальника впечатление своей жестокостью и военной выправкой. Внушив Фиску дух Манифеста судьбы (что было несложно) и изменив его послужной список, «Пентекс» направил Мартина по пути, который привёл его на нынешнее место. Фиск настолько уверовал в пентексову версию событий (согласно которой он потерял глаз в деле по освобождению заложников), что исправился и действительно стал хорошим руководителем. Он более предан «Пентексу», нежели Департаменту.

Фиск считает себя ведущим игроком, но на деле всему, что имеет, обязан бессердечию, похвальбе и помощи «Пентекса». Начальник Собственной безопасности далеко не тупой, но и близко не настолько хитроумный, каким себе кажется; по сравнению с Форрест он просто младенец. Фиск старательно избегает общения с Кенчлоу, который, кажется, слишком много про него знает.

Цитата: *Кто экстремист, я экстремист? Чёрт, да я всего лишь говорю, как оно есть!*

Особое: Фиск прошёл обработку против Делирия. Помимо этого у него есть бейнов фетиш, позволяющий видеть гару в ближайшей Пенумбре.

Алан Кенчлоу

Должность: Научный руководитель

Звание: 4

Натура: Перфекционист

Маска: Педагог

Физические: Сила 1, Ловкость 1, Выносливость 1

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 1

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 2, Эмпатия 2, Хитрость 3

Навыки: Музыка 2, Ремонт 4, Безопасность 2

Познания: Алхимия 3, Бюрократия 3, Компьютер 4, Спецслужбы 1, Финансы 3, Расследование 4, Языки 5 (валлийский, ирландский, французский, латынь, греческий), Медицина 4, Оккультизм 4 (призраки), Наука 5 (молекулярная биология)

Дополнения: Союзники 5 (ФБР и Арканум), Связи 4, Влияние 3, Ресурсы 5 (унаследованные), Прислуга 5 (дворецкий, шофёр, горничная, сиделка, физиотерапевт)

Numina: Телепатия 2 (см. **Охота на охотников**)

Достоинства/Недостатки: Вычисления в уме, Поместье, Чувство времени, Эйдетическая память, Склонность к компьютеру, Медиум/Дефект речи, Порок развития, Паралич

Сила воли: 8

Внешность: Кенчлоу, страдающий от болезни Лу Герига, с детства прикован к инвалидному креслу. Это хрупкий, болезненный человек с жидкими серыми волосами. Несмотря на почти полный паралич, его глаза светятся умом и энергией. Кенчлоу не расстаётся со своим усовершенствованным инвалидным креслом и обычно носит шлем виртуальной реальности, который управляет креслом и помогает ему

в исследованиях. Кенчлоу нем, но может общаться с помощью встроенного в кресло голосового аппарата. В отличие от большинства подобных приборов, этот говорит приятным плавным голосом.

Советы по отыгрышу: Бóльшую часть жизни вы заперты в собственном теле, но не жалуетесь. Вы открыли такие возможности своего разума, о которых большинство людей и не мечтало. Прошло уже десять лет, как доктор сообщил, что вам остался год жизни: каждый новый день, когда вы просыпаетесь, приводит его в замешательство. С детства вы близки миру духов и могли видеть скрытое от взора других людей. Вы надеетесь — возможно, несколько наивно — направить Департамент (а значит и политику государства) в сторону мирного сосуществования с паранормальным. В конце концов, вам-то это удалось.

Происхождение: Кенчлоу родился в семье с давними оккультными традициями и с детства привык считать сверхъестественное данностью. Его отец был членом Золотой Зари, оккультного сообщества викторианской Англии. У Алана куча знакомых среди оккультистов, чародеев и членов Арканума, а также тайные связи с миром духов и даже горсткой гару. Он молчит об этом, боясь реакции со стороны Департамента (и Фиска в особенности).

В начале восьмидесятых Томассон привёл Кенчлоу в ДСР. Алан хорошо выполнял свои обязанности, но был избирателен в том, какую часть информации раскрыть. Поместье Кенчлоу принадлежит семье с восемнадцатого века и является местом проявления безвредной активности духов (поместье — Пристанище 3 уровня). Кенчлоу раскрыл в себе способности слабого телепата и медиума огромной силы.

Особое: В кресло Алана встроено множество датчиков, которые обостряют все его чувства, в том числе дают возможность видеть в инфракрасном и ультрафиолетовом конце спектра. В шлем встроена видеокамера.

Марша Кроу

Должность: Руководитель Восточного побережья

Звание: 4

Натура: Наперсник

Маска: Директор

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 4

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 2, Лидерство 4, Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Знание животных 3, Вождение 2, Стрельба 4, Фехтование 3, Безопасность 3, Скрытность 2, Выживание 1

Познания: Бюрократия 2, Компьютер 3, Расследование 4, Правоведение 2, Языки 1 (испанский), Оккультизм 3, Политика 3

Дополнения: Союзники 5 (ФБР), Связи 4, Влияние 4, Кинфолк 5 (Серебряные когти), Ресурсы 4

Numina: Нет

Достоинства/Недостатки: Связи в полиции, Кинфолк гару, Популярность в агентстве/Тёмная тайна (кинфолк гару)

Сила воли: 6

Внешность: Марша Кроу — высокая привлекательная женщина тридцати лет. У неё спортивное телосложение и длинные светло-рыжие волосы. Вместо обычной чёрно-серой формы ДСР Марша носит не столь строгие женские наряды, как правило, пастельных или естественных оттенков. В ней смешалась кровь новоанглийской аристократии и нью-йоркских копов.

Советы по отыгрышу: У вас есть предназначение. Отец помогал хранить Вуаль в целости, пока возглавлял Департамент, и вы должны поступать так же. Но вы понимаете, что правительство продолжит изучение гару. И когда до этого дойдёт дело, вам придётся отстаивать интересы своего народа, чтобы предотвратить глобальную войну между людьми и гару. Марше известно, что Фиск осквернён Вирмом, но она ничего не будет делать, пока не выяснит, на кого он работает. Кроу регулярно уводит Департамент от конфронтации с гару, а если это не удаётся — содействует научному разрешению проблемы, а не военному. С этой целью она утаивала отчёты, уничтожала улики, направляла расследования по ложному пути и предупреждала возможных подозреваемых. В деле саботажа изучения оборотней государством пальма первенства принадлежит ей.

Происхождение: Как и отец Марша находится в родстве с Серебряными клыками Нью-Йорка. Ей пришлось побороться с мнением Клыков, что служба в правоохранительных органах недостойна её высокого рода, но в конце концов она доказала, что такая профессия приносит гару пользу. По настоянию отца Марша начала карьеру в полиции и только потом перешла в ФБР и, наконец, в ДСР, получив бесценный уличный опыт.

Джордж Томассон

Должность: Бывший директор

Звание: 0

Натура: Фанатик

Маска: Фанатик/Директор

Физические: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 3, Запугивание 4, Лидерство 3, Хитрость 4

Навыки: Стрельба 4, Фехтование 2, Безопасность 4

Познания: Бюрократия 4, Компьютер 1, Расследование 4, Правоведение 2, Оккультизм 4, Политика 3

Дополнения: Союзники 5 (Минитмены)

Numina: Нет

Достоинства/Недостатки: Политические связи/Кошмары, Месть (вампиры), Серьёзная фобия (вампиры), Расстройство, Зашоренность

Сила воли: 7

Внешность: Джордж Томассон — мускулистый седой мужчина пятидесяти пяти лет. Он выглядит так, будто до недавнего времени был в отличной форме. Теперь он постоянно одет в смирительную рубашку, чтобы не поранить себя или окружаю-

щих. В его голосе слышна уверенность и стальные нотки, но если слушать достаточно долго, можно заметить подкравшееся безумие. В противовес словам, в его взгляде всегда светится разум.

Советы по отыгрышу: Вас предали и бросили сюда, чтобы мучить морально и физически; но им вас не сломить! Вы выберетесь отсюда и отомстите! Ах, если бы только удалось собраться с мыслями.

Происхождение: У Томассона военное прошлое. Закончив училище «Цитадель» и отвоевав во Вьетнаме, он получил звание полковника и трижды награждался за отвагу. Вернувшись в Штаты, Томассон обратил свои способности на защиту закона и вновь отличился на службе в убойном отделе ФБР. Именно тогда он столкнулся с делом, полностью изменившем его жизнь. Ему был поручен розыск серийного убийцы, сумевшего уйти от полиции в шести штатах. Проявленное Томассоном усердие впечатлило начальство, по крайней мере до тех пор, пока оно не получило итоговый отчёт. Томассон утверждал, что вынужден был сжечь маньяка, так как пули его не брали. В итоге Бюро решило, что преступник, должно быть, не чувствовал боли благодаря действию фенилциклидина[19]. Но Томассон знал правду.

Отчёт попался на глаза Чарльзу Горнеру, который попросил о переводе Томассона в ДСР. После смерти Горнера Томассон энергично управлял Департаментом, пока не был устранён Камарильей.

В лечебнице бывшего директора истязали и свели с ума ещё сильнее, но он продолжает сопротивляться в надежде убежать. Посетители к нему допускаются только с разрешения управляющего лечебницей Джеффри Грейнджера. Агентам ДСР для встречи с больным требуется одобрение Осборна и весомая причина (т. е. это должно быть в интересах следствия). Томассон совершил несколько крайне сомнительных вещей на посту директора, но для выдвинутых против него обвинений в финансовых злоупотреблениях нет оснований.

Хотя Томассон довольно обаятелен и временами кажется нормальным, он совершенно безумен. Получив свободу, он может обернуться даже против союзников.

Цитата: *Ты же знаешь, что они затеяли? Потихоньку внедряют свой план, по капельке. Вчера они — персонажи кинофильма, ну знаешь, Дракула там… Пф-ф! Завтра они уже живут по соседству и высасывают из твоей дочери всю кровь. И вот уже слезливые слюнтяи объясняют, что мертвецы — тоже люди и притесняемое меньшинство, чьи права нужно защищать. Ты не представляешь, на что они способны, но вместе мы сможем их остановить. Просто сними с меня смирительную рубашку. Давай же… быстрее!*

Особое: За камерой Томассона наблюдает Джеффри Грейнджер. Грейнджер (бывший психиатр Томассона) свёл его с ума по просьбе Камарильи, увидевшей в бывшем директоре угрозу Маскараду. Грейнджер понимает, что все посетители, навещающие Томассона, почти наверняка — агенты Департамента. Если кто-либо попытается освободить бывшего директора, Грейнджер вмешается (без нарушения Маскарада).

АНБ

19 Наркотическое вещество.

Неолуддиты

Неолуддиты — слепое орудие Технократии. Технократия внедрилась в группу и пользуется ей в качестве приманки для выявления любых угроз собственной власти.

Чёртовые сороки

Участвуя в сделках по передаче информации, Сороки вышли на связь со Стеклоходами и поняли, что это сверхъестественные существа (но не обязательно гару). Они установили неуверенный союз, который время от времени выходит за рамки торговли информацией: эти группы не раз вытаскивали друг друга из передряг. (См. раздел о Стеклоходах ниже.)

Дельфы

Маги Традиций — самое малочисленное и позднее прибавление к сверхъестественному контингенту АНБ. Их всего трое, но они довольно могущественны. Им удалось основать собственный крошечный отдел под кодовым именем «Дельфы» (как в Дельфийском оракуле). Их назначение — быть автономной службой по сбору информации для разных агентств, но с базой в АНБ. Свобода и презрение к инструкциям, свойственные дельфийцам, раздражает многих высокопоставленные агентов АНБ, но они ничего не могут поделать, ибо у Дельф очевидно есть покровитель на самом верху.

На самом деле, Дельфам в АНБ совсем не место. Просто они настолько глубоко внедрились в компьютерную сеть агентства, что никто не может усомниться в их полномочиях. У дельфийцев есть все необходимые допуски и вымышленные истории, чтобы получать самую секретную информацию. Технократия пыталась прикрыть их, но дельфийцы оказались крепким орешком.

Только «Воронье гнездо» знает о других госслужбах, связанных с паранормальным, больше Дельф. Дельфийцы заключили союз с фракцией ДСР Подполье и в случае необходимости предоставят помощь, но своё истинное лицо они не откроют. В основном Дельфы занимаются попытками ослабить хватку Технократии на АНБ, но пока им это не удалось.

Технократия уверена, что раскусила одного из дельфийцев, генерала Марлоу Томаса. Томас занимает руководящий пост и считается членом Ордена Гермеса. Технократы не спускают с него глаз, надеясь вскоре покончить с Дельфами раз и навсегда. Вероятно, что в эту группу входит по меньшей мере один Адепт виртуальности.

Регуляторы

Регуляторы — это боевое (а также занимающееся убийствами) крыло Технократии в АНБ, совместное предприятие Нового Мирового Порядка и Итерации X. Этих «людей в чёрном» (элегантные чёрные машины, шляпы, плащи, бронижилеты, вертолёты и т. д.) боятся «люди в чёрном» государственные. Они следят за всеми разведывательными спецслужбами, высматривая агентов, вольно или невольно работающих против Технократии.

Обычно технократы убеждают их иными способами (с помощью взяток, угроз и т. п.), но если это не удаётся, будет задействовано любое количество агентов Технократии или, в случае сверхъестественной угрозы, любое количество HIT Mark V.

С врагами Регуляторы не церемонятся, и поэтому их используют только в качестве крайней меры. Несмотря на всю свою предполагаемую мощь, «люди в чёрном» — лишь инструмент. Это приманка, отвлекающая на себя силы и ресурсы противников. А в это время бесшумная машина Нового Мирового Порядка беспрепятственно продолжает усиливать контроль.

«Воронье гнездо»

Отличительным признаком этого отдела НМП служит незаметность. «Воронье гнездо» — глаза и уши Технократии в АНБ. На его балансе находится разведучилище, расположенное к югу от Вашингтона, в лесах северной Вирджинии. Все технократы, работающие с правительством, (но не только они) должны закончить его и в совершенстве овладеть навыками шпионажа и бесшумного убийства. В училище, возглавляемом загадочной француженкой по имени Баронесса, учатся как маги, так и Спящие: оно — основное средство по сбору правительственной информации. Выпускники называются шпионами по праву: обнаружить их почти невозможно. Некоторым даже удалось проникнуть в другие сверхъестественные организации.

В ходе обучения курсант должен выполнить настоящее задание, например, устранить кого-нибудь по выбору совета директоров.

Доктор Зотос (он же Колдовской царь)

Доктор Эмиль Зотос — маг, чья сила и возраст вызывает уважение. Родившись в 1910 году, к двадцати годам он стал влиятельным агентом как Технократии (в Новом Мировом Порядке), так и правительства Соединённых Штатов. Зотос сделал правительственный аппарат Штатов своим домом и теперь, чтобы объяснить свою молодость, вынужден выдавать себя за собственного сына. Этот дар вечной юности доктор получил от могущественного мага Прогенитора в обмен на доступ к ЦКЗ. Отказ от старения вызвал бурю возмущения среди товарищей по Технократии, которые считают, будто Эмиль рискует своим прикрытием.

Однако мало кто столь же осведомлён о работе правительства, как Эмиль. Он даже служил личным психиатром Эдгара Гувера, когда состоял в Военном совете по психологической стратегии. Доктор сыграл определяющую роль в формировании текущей разведывательной и правоохранительной политики Штатов, и ДСР — во многом его рук детище. Благодаря работе во Всемирном консультационном совете Зотос — один из наиболее ценных агентов Технократии, что позволяет ему во многом быть «вне критики».

Официально задача Зотоса в АНБ — искоренить проникшие в агентство сверхъестественные элементы. В определённых кругах он известен под кличкой «Колдовской царь». Недавно ему стало известно о присутствии магов Традиции и шабашитов и он готовится принять меры.

Фелисити Прайс

Фелисити Прайс прибрала к рукам Камарилья, готовящая плацдарм в АНБ (см. **Охоту на охотников** и раздел о Камарилье ниже). Теперь Фелисити представляет интересы секты. Используя положение заместителя директора Бюро контрразведки, она для «начальства» наносит на карту действия вампиров, а также присматривает за Хиггинсом.

Морис Эдвардс

Склонный к выпивке и азартным играм Эдвардс оказался должен неким таинственным «кредиторам», которых он считает агентами одной из паранормальных спецслужб, например, АНБ. На самом деле это Звёздная палата (см. ниже).

Брюс Хиггинс

Как Прайс оказалась в руках Камарильи, так Хиггинс попал под контроль Шабаша. Агент оказался способным учеником и перенял замкнутость Анри Моро (см. раздел о Шабаше ниже). Чтобы довести садистские наклонности Хиггинса до совершенства, Моро поместил его в самую злобную из семей гулей — Братовичи. Хиггинс предал на смерть двух коллег из АНБ, чтобы доказать преданность Шабашу. Он физически сильный и умелый боец.

ЦРУ

Уязвимости ЦРУ

Компьютерная сеть ЦРУ была взломана Технократией, Адептами виртуальности и Стеклоходами (в том числе и саботажниками). Часть кланов Камарильи (в особенности Вентру и Малкавианы) добились значительного контроля над агентством, правда, больше политическим путём, чем прямыми методами. Как и в случае с АНБ, эти группировки защищают свою территорию и пытаются не допустить появления новых игроков.

Боб Шноблин (проект «Чёрная книга»)

Должность: Старший инспектор заданий и проектов
Звание: 2 (старший агент)
Натура: Фанатик
Маска: Мечтатель/Фанатик
Физические: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 1
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Хитрость 4
Навыки: Стрельба 2, Фехтование 2, Безопасность 3, Скрытность 2
Познания: Бюрократия 5, Компьютер 3, Спецслужбы 2, Финансы 3, Расследование 3, Правоведение 2, Оккультизм 4 (поп-сатанизм), Политика 2
Дополнения: Союзники 5, Связи 5, Влияние 4, Ресурсы 3 (собственные), Ресур-

сы 4 (присвоенные)

Numina: нет

Недостатки: Движущая цель (победить сатану), Непопулярность в агентстве, Зашоренность

Сила воли: 6

Внешность: Боб — низенький, полноватый, лысеющий мужчина пятидесяти пяти лет. Однако он продолжает считать себя живым оружием. У него высокий всхлипывающий голос.

Советы по отыгрышу: Шноблин — фанатик. Он спит по четыре часа в сутки и посвящает всё свободное время изучению сверхъестественного. Хотя Боб немало сумел раскопать, фанатизм не даёт ему правильно истолковать полученные знания. Всякий раз он выстраивает факты так, чтобы они поддерживали его подозрения, а не объективно отражали реальность. Помимо всего прочего, Шноблин яростно ненавидит религиозные организации: в его «Пирамиде сатанинской власти» Папа Римский стоит плечом к плечу с Шабашом.

Происхождение: Боб Шноблин узнал о сверхъестественном, когда в шестьдесят пятом жена ушла от него к таинственному черноглазому продавцу. Очевидно, соперник мог завладеть ей только благодаря зловещим мистическим силам. Неделями напролёт Боб шпионил за супругой, пытаясь узнать, что за существо овладело ей. После того, как на него было наложено запретительное постановление, Боб вынужден был забыть о жене, но его решимость остановить то, что казалось ему ростом сатанинской власти, превратилась в навязчивую идею. После безуспешных попыток предупредить начальство об угрозе, Шноблин был переведён в неприметное крыло отдела заданий и проектов, где остаётся и по сей день.

В течение лет Шноблину удалось накопить широкий ассортимент оккультного инвентаря (улик), который он хранит у себя дома. Благодаря должности старшего инспектора агент свил себе уютное гнёздышко, собственный подотдел, который он загадочно зовёт проектом «Чёрная книга». Он пустил на это дело часть денег ЦРУ и, если об этом станет известно, попадёт за решётку.

За годы Шноблин сумел заразить своими идеями нескольких агентов (по большей части младших). Чуть-чуть старше по званию и по возрасту, Боб производит впечатление умудрённого и вдумчивого агента (хотя бы несколько первых недель знакомства). Впрочем, большинство протеже Шноблина уходит из «Чёрной книги», как только продвинется по званию выше него. Например, у агента АНБ Синтии Форрест ушло около недели на то, чтобы получить лучшее назначение.

В ходе составления Пирамиды власти Шноблин наткнулся на несколько настоящих имён (хотя часть из них чудовищно искажена), но отношения между ними он расставлял, руководствуясь только своей извращённой логикой. Трое его подчинённых получили приказ разузнать о парочке из этих имён, но почти сразу засветились перед сверхъестественными силами. Существам, на которые он вышел, интересно, как много известно ЦРУ, и они могут использовать «Чёрную книгу», чтобы глубже проникнуть в агентство.

Несмотря на искажённые представления о сверхъестественным, Боб раскопал достаточно, чтобы стать мишенью. Узнавшие о Шноблине Дельфы попытались убедить его прекратить изыскания, но агент, разумеется, счёл такое предложение оче-

редной уловкой сатаны.

В агентстве Боба не очень-то любят. Его подчинённых-подхалимов называют «гоблины Шноблина». Персонаж, которого перевели в подчинение Шноблину, должен как можно скорее переводиться куда-то ещё: работа в его команде — верное средство загубить карьеру. Единственный надёжный союзник Боба за пределами Конторы — охотник на вампиров Эдит Роуз Келлер (см. **Охота на охотников**), с которой он обменивается информацией.

Цитата: *Это не я чокнутый, а ты!*

Центр по контролю заболеваний

В результате появления в конце восьмидесятых — начале девяностых нескольких новых болезней, центру едва хватает людей для их изучения. Так называемый «Сверхстрептококк» — болезнь, разъедающая мышцы и плоть со скоростью один дюйм в час — попал на первые полосы газет. Сверхстрептококк легко подвергается лечению пенициллином, но это только первый штамм сверхболезней, выведенных «Панацея Фармасьютикалс Инк.» (дочерняя компания «Мэгадон» — дочерней компании «Пентекса»).

«Пентекс» вывел ряд новых болезней и постепенно распространяет их среди населения. Отчасти это делается, чтобы зарабатывать деньги на продаже лекарств, но главное предназначение — увеличение уровня напряжённости среди населения земного шара и создание апокалиптических настроений для скорейшей реализации плана «Омега». «Мэгадон» внедрил в ЦКЗ нескольких агентов.

Как ни странно, беда пришла, откуда не ждали: со стороны Прогениторов. Эта технократическая конвенция тоже создаёт новые болезни (и лекарства от них) на коммерческой основе, и эти болезни конкурируют со штаммами «Мэгадон». Техномаги устроили несколько фармокопеистов в ЦКЗ и с их помощью разрабатывают лекарства от созданных «Пентексом» болезней. Влияние Прогениторов на центр сильно, и оно было бы ещё сильнее, не обойди их злейшие враги конвенции — Вербена. Они тоже заполучили точку опоры в ЦКЗ и теперь медленно но верно набирают силу.

Самым жутким делом, над которым работал центр, стал Эванстаун (см. «десятку особо опасных» из второй главы). Целый городок в штате Коннектикут был превращён неизвестными силами в испытательный полигон самого страшного нитевидного вируса, который центр когда-либо видел. Вирус переносится по воздуху. Ранние симптомы включают лихорадку, потерю ориентации в пространстве и неконтролируемое желание убивать; у заболевания стопроцентная смертность. Жертва подвергается стремительной «амплификации» вируса, который размножается в носителе в таких количествах, что тот сам становится наполовину вирусом. Через три-четыре дня жертвы заболевания «истекают кровью до смерти» (умирают от шока, связанного с массивным кровотечением изо всех отверстий тела). На сегодняшний день центр опасается взрывного распространения вируса по региону. В порядке эксперимента специалисты центра работали над этим делом вместе с агентами ДСР. Лекарство от забористого вируса пока не найдено.

Управление по борьбе с наркотиками

В последнее время разрастается противостояние между УБН и кокаиновым картелем Кали, за которым стоит «Пентекс». Обнаружилось, что химическая чистота и воздействие конфискованных наркотиков необычайно высоки. Дальнейшие исследования показали, что в образцах содержится неизвестная добавка, увеличивающая привыкание к наркотику на 250%. Среди паранормальных группировок, серьёзно занимающихся наркоторговлей, выделяются Культ экстаза, Прогениторы, Сетиты, Синдикат и Джованни. У всех есть связи внутри УБН, чтобы отслеживать действия управления, но особого влияния они не имеют.

Полиция штатов и городов

Для вампиров чрезвычайно полезно держать своих людей в полиции: похоже, что в каждом крупном городе есть как минимум один гуль-полицейский. Особенно преуспела в использовании полицейских Камарилья. Её излюбленный метод контроля — манипулирование высокопоставленными полицейскими, включая нескольких комиссаров полиции. Таким образом влияние распространяется вниз по званию вплоть до распоследнего копа. В сельской местности можно повстречать шерифа-гару или кинфолка. Согласно инструкциям агенты паранормальных спецслужб должны докладывать о местных полицейских, которым известно о сверхъестественном, с целью допроса, вербовки или ликвидации.

Агентство по охране окружающей среды

Члены совета директоров «Пентекса» по привычке жалуются, что АООС и Министерство внутренних дел «кишат оборотнями похлеще, чем Костегрызы блохами». На самом деле, обе службы испытывают давление с обеих сторон и находятся в динамическом равновесии. «Пентекс» (вместе с другими загрязняющими компаниями) тратит миллионы долларов, чтобы пролоббировать в Конгрессе сокращение количества природоохранных стандартов, служб и финансирования. В свою очередь гару — в особенности Стеклоходы и Дети Геи — начали смешанную общественную (Дети) и высокотехнологическую (Стеклоходы) кампанию по влиянию на природоохранную политику как через законодательство, так и путём внедрения в агентства. Гару и кинфолки занимают посты в АООС и МВД, но их число сокращается, когда у власти находится менее заинтересованная в охране окружающей среды администрация.

За последние несколько лет природозащитники одержали несколько побед и смогли сделать инвайронментализм массовым течением, но недавно их противники начали серьёзную контратаку с помощью таких групп, как движение «Разумное потребление». Ответвления «Пентекса» нацепили маску «экологичных» компаний и раздают фирменную символику приковывающим себя к деревьям радикалам из природозащитных организаций (в том числе АООС). Детальный анализ политических и природоохранных стратегий «Пентекса» и его других грязных схем находится в **Саботаж: «Пентекс»**.

Министерство обороны

Большинство разработок в сфере ВПК проводятся в независимых промышленных конгломератах, в том числе в дочерних компаниях «Пентекса», например, «Наструм» и «Марс Электроникс». Три главных вида ВС[20] ведут секретные программы с участием сверхъестественного. Армия запустила проект «Калиостро». Программа, расположенная в совершенно секретном военном комплексе в Скалистых горах, силится (пока без особых успехов) раскрыть тайны магов. ВВС мало чего добились в поисках ключа к загадкам разума в рамках проекта «Пси». Флот исследует ликантропию на основе рокеа (акуле-оборотне) захваченном в 1976 г. в Японском море. Эти программы получают средства через «чёрное» финансирование и известны только кучке избранных.

Конгресс

Ряд паранормальных организаций дал знать о своих желаниях (хотя и скрытно) во властных коридорах правительства. «Пентекс» лидирует по количеству вложенных денег. Благодаря армии лоббистов, представляющих «дочки» как независимые компании, влияние «Пентекса» несравнимо с влиянием других корпораций. Совсем недавно это пригодилось, чтобы застопорить движение за реформу здравоохранения.

Технократия тоже добилась немалого контроля над американским законодательством, главным образом через разделение фондов для лоббирования на подставные компании. Новый Мировой Порядок и Синдикат занимаются махинациями с Конгрессом чаще, чем остальные Конвенции.

Без сомнения, наиболее влиятельные гару — это Дети Геи, которые организовали народное движение. Дети были чрезвычайно эффективны в шестидесятых и семидесятых годах, но сейчас их значение пошло на убыль. Племя придерживается прогрессивных взглядов и имеет сильные позиции в природозащитных и правозащитных движениях, а также других движениях за социальную справедливость.

Группы, подобные Шабашу, Традициям и большинству из племён гару слишком разобщены или незаинтересованны в обычном мире, чтобы хоть сколько-нибудь долго вкладывать силы в политику, вместо этого предпочитая прямые действия. Из всех паранормальных организаций, бесспорно, Камарилья наиболее поднаторела во вмешательстве в работу Конгресса. Главным образом она действует через слуг и покупку лоббистов.

Президент

Некоторые президенты — в первую очередь Томас Джефферсон и помешанный на шпионаже Гарри Трумэн — обладали крохами информации о существовании сверхъестественного. Невезучий Уильям Гаррисон оказался замешан в истреблении племени кинфолков Вендиго в ходе Индейских войн на Старом Северо-Западе. Как следствие, через месяц после избрания на пост президента он скончался от воспале-

20 Т. е. армия, флот и ВВС.

ния лёгких.

Несмотря на неосведомлённость в деле сверхъестественного, президент — вовсе не обязательно простая мишень. Он защищён от волшебного воздействия в силу занимаемой должности. Так как президент всегда находится в самом центре внимания и под пристальнейшим наблюдением общественности, малейший намёк на использование магии поблизости от него приведёт к самому жёсткому Парадоксу.

Несколько сверхъестественных сил опосредованно защищают главу страны, в том числе тотем Американская мечта (см. **Книгу племени Костегрызов**). По слухам, Белый дом — значительной силы Пристанище, населённое духами нескольких предыдущих президентов.

Другие страны

Не только в Америке есть спецслужбы, следящие за паранормальным (и находящиеся под его наблюдением).

Россия

Задолго до того, как христианство утвердилось на Руси, она делила свою историю с гару. Многие старорусские князья либо сами были Серебряными клыками, либо приходились им роднёй. Эта традиция продолжилась и с возвышением царей. Столетия Русь была среди немногих государств, могущих похвастаться более ощутимым, чем у сородичей, присутствием гару. Всё изменилось, когда Бруха совершили переворот, совпавший с революцией 1917-го года. Больше семидесяти лет КГБ служило личной армией для советских Бруха. Этому пришёл конец, когда проснулась Баба-Яга, которая уничтожила Бруха одного за другим и поставила вместо них собственных марионеток. В настоящее время русские спецслужбы управляются группой тщательно отобранных Ягой военачальников, в том числе членами Шабаша и Танцоров Чёрной Спирали. Контроль Бабы-Яги над вооружёнными силами России почти безграничен.

Великобритания

Англия — лакомый кусочек как для Вентру, так и для Тремеров. Эта междоусобица отразилась и на работе королевских спецслужб и правоохранительных органов. Скотланд-Ярд верен Королеве, стране и традиционалистам Вентру. В то же время британская военная разведка находится в руках Тремеров. Помимо этого, в политике Британских островов участвуют Фианна, которые стоят в Ирландии по обеим сторонам баррикад. В связи с этим Фианна-сепаратисты оказываются противниками английских сородичей, а Фианна-лоялисты — де-факто союзниками вампиров. В политике Островов, и особенно Уэллса, также сильно присутствие Вербена.

Европа

Европа — оплот консерватизма. Поэтому здесь Камарилья сильна, как нигде больше. Её цели повлияли на значительную часть европейской истории, и немалое

количество крови, пролитой в войнах, стало для смертных отголоском Джихада. Кланы прибрали к рукам спецслужбы разных стран. Французская Центральная дирекция генеральной разведки — беспомощный инструмент в руках интриганов из клана Тореадор. Тремеры контролируют Австрию, а в Испании часть кланов соперничает с Шабашом, анархами и смертными магами.

Временами полиция становится марионеткой в этих сражениях, но у неё есть внутренний стержень, помогающий сопротивляться манипулированию со стороны паранормального. В прошлом вовлечённость гару в европейскую политику была минимальной, но сейчас она испытывает нечто вроде пробуждения. В знак солидарности Чёрные фурии и Дети Геи (и даже некоторые Гангрелы) объединили силы. Они — основные вдохновители некоторых «новых левых», например, «зелёных». Только время покажет, хватит ли им стойкости, чтобы переломить политику хорошо укоренившейся сверхъестественной элиты.

Канада

Несмотря на колониальное прошлое Канады, здесь у Камрильи никогда не было столько власти, как в Европе. В значительной мере это заслуга Вендиго, которые, не будучи сами сильными игроками в правительстве, создали некоторый вакуум власти. Различные сверхъестественные силы: сородичи, гару и маги — борются за доминирование в канадском парламенте, но пока это никому не удалось. Присутствие Вендиго заставляет всех играть по-честному. «Пентекс» истратил на освоение природных ресурсов Канады кучу денег, но был не так давно обойдён странным союзом сородичей и гару Ванкувера.

Центральная и Южная Америка

Центральная и Южная Америки многие десятилетия служили полем битвы между посредниками Соединённых Штатов и Советского Союза, что отразилось и на сверхъестественном элементе латиноамериканских государств. Сейчас основная власть находится в руках «Пентекса» и Шабаша. Паранормальные агентства, равно как и неприкрытая алчность, стоят за политическими махинациями, приведшими к невосполнимому разграблению Амазонии. Гару ведут с ними войну на уничтожение, и в ходе эскалации конфликта местные государства также оказываются втянутыми в него.

Япония

Япония — желанная жемчужина для многих сверхъестественных организаций Запада, но её нельзя просто взять и присвоить. Удивительные существа вроде гаки (восточных вампиров), кицунэ (лис-оборотней), выросших в Японии Теневых владык и Стеклоходов, а также якудза (японской мафии) держат правительство под контролем. Различным западным группам удалось проникнуть в Японию, но у них нет почти никакого влияния.

Средний и Ближний Восток

Этот регион — колыбель цивилизации — хранит долгую и запутанную историю сверхъестественного вмешательства. На его беспокойной политической сцене добились успеха многие группировки: Ассамиты сильны в более консервативных арабских кругах (т. е. в Саудовской Аравии), а Иордания находится в безраздельном владении загадочного вампира Талака, который фактически определяет всю её политику. Почти весь регион охвачен религиозными конфликтами, на фоне которых воюют друг с другом выбравшие одну из сторон сверхъестественные группы (среди которых Ассамиты, Сетиты, Безмолвные странники, Нефанди и Аль-и-Батин — лишь часть).

Возможно лучшая спецслужба мира, израильский Моссад, знает о паранормальном многое. Гражданские и армейские руководители хотят сделать из Моссада бастион против сверхъестественного, но они и не подозревают, что спецслужба уже стала инструментом могущественной коалиции Сетитов и Нефанди. Используя ресурсы Моссада, этот альянс устраняет своих соперников в регионе.

Кукловоды

...подчинение всех форм культурной жизни технике и технологии...
— Нил Постман, *Технополия*

Технократия

Умелое использование информационных технологий — черта, свойственная как АНБ, так и Технократии (особенно, Новому Мировому Порядку): эти группы вообще во многом схожи. Потому неудивительно, что Технократия внедрилась в АНБ глубже, чем какая-либо другая организация. Она стала первой паранормальной силой, получившей в агентстве плацдарм (в конце пятидесятых), и в настоящее время закрепилась там лучше всех. Тем не менее, история взаимодействия Технократии с АНБ отнюдь не похожа на сказку. Маги полностью проморгали проникновение в агентство других паранормальных организаций. Перепуганные присутствием Шабаша и Традиций технократы, при том при всём, не могут выбить их, пока не получат больше информации. Технократия использует АНБ в качестве дойной коровы с бесконечными возможностями шпионажа.

Технологии магов наголову опережают возможности АНБ, но умение агентства собирать и обрабатывать информацию далеко превосходит способности Технократии. Доступ к базам данных АНБ позволяет технократам следить за тенденциями в Консенсусе. На данный момент в агентстве действуют два совершенно секретных кабала Технократии, готовых выполнять её распоряжения. Оба курируются одним человеком: доктором Эмилем Зотосом.

Звёздная палата

Звёздная палата — клуб коммерсантов с двухсотлетней историей, чья штаб-квартира (роскошный частный бар) расположена в историческом центре Бостона. В клубе числятся мультимиллионеры и несколько миллиардеров, часть из которых — гули. Цели организации довольно просты — получение власти и денег. Бывало, что

они разрушали экономики небольших государств ради личного обогащения. Правительство — лишь один из путей, которым они добиваются желаемого.

Взятка — основной практикуемый Палатой способ получения правительственной информации. Их главный информатор в АНБ — Морис Эдвардс. Технократии об этом известно, но она не придаёт этому особого значения, так как Синдикат внедрился в Звёздную палату и посвящён в их планы. Слабая в сверхъестественном плане, Палата владеет почти не ограниченной экономической мощью. Её члены управляют значительной частью транснациональных корпораций, а один из них даже баллотировался на последних выборах президента. Организации известно о паранормальном и, в частности, о сородичах.

Они благоразумно избегают переходить дорогу могущественным вампирским организациям, таким как Камарилья или Шабаш, и для пополнения запаса крови предпочитают охотиться на каитиффов и анархов. Но были допущены ошибки…

Стеклоходы

Среди гару племя Стеклоходов в наибольшей степени вовлечено в жизнь правительственных спецслужб. Помимо «кротов» в ЦРУ у них есть несколько личных контактов и в АНБ. Их точка входа — инсайдерская группировка Чёртовые сороки. Некоторые из причастных гару — саботажники, которые надеются использовать полученную информацию против «Пентекса» (он существует). В то время как электронный плацдарм в агентстве расширяется, они постепенно узнают о существовании Технократии.

Шабаш

Шабашитам невдомёк, насколько ценным ресурсом может быть АНБ, и потому они не используют его на сто процентов. Впрочем, это не мешает им яростно отстаивать свои интересы в агентстве: на их счету больше убийств для сокрытия своего вмешательства, чем у любой другой организации. Разумеется, убийства вызывают у людей вопросы, что ведёт к новым убийствам и так далее.

Шабаш — первейший кандидат на разоблачение смертными, что изрядно огорчает Технократию. И всё-таки секта оказалась идеальной ширмой: при довольно незначительной роли в агентстве она надёжно отвлекает внимание от делишек техномагов. При всех стараниях влияние Шабаша на АНБ крайне ограничено, а информационные возможности агентства практически не используются, зато каиниты преуспели в выкачивании из спецслужбы технологий и средств на их освоение. Они перенаправили четыреста миллионов долларов на постройку первоклассного исследовательского комплекса, который они нарекли «Зверинцем».

«Зверинец» — био-лаборатория, снабжённая лучшим оборудованием, которое доступно шабашитам в США. Лаборатория укомплектована подконтрольными Шабашу учёными и полностью независима от АНБ. Её целью служит изучение манипуляций с генами сверхъестественных существ. Перенаправить деньги на «Зверинец» было нетрудно: всего-то доминирование ключевых сотрудников, ответственных за бюджет, да махинации главной шабашитской марионетки Брюса Хиггинса (см. главу про АНБ). Вопросы агентства в секте курирует Анри Моро, Тремер анти-трибу

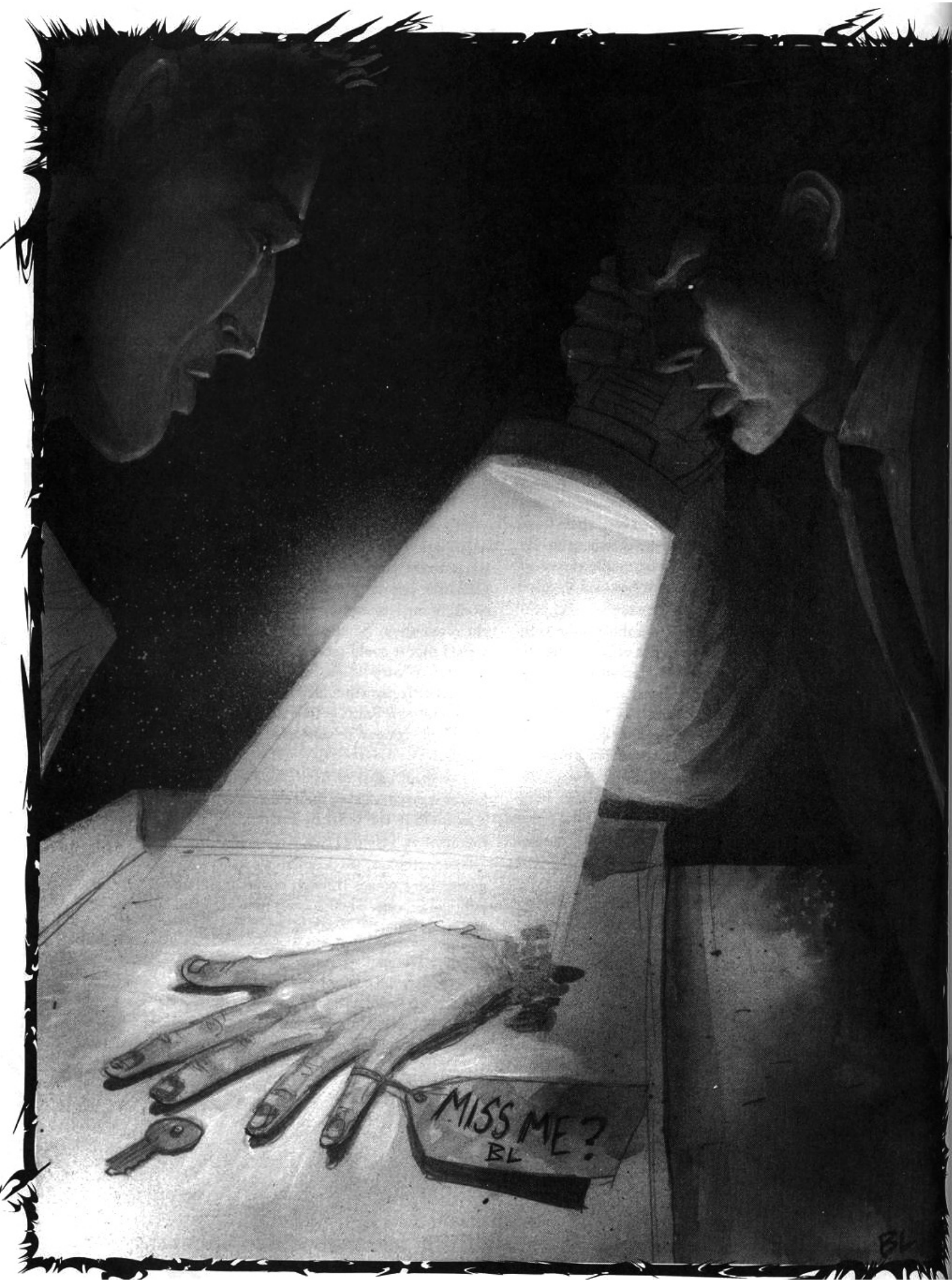
восьмого поколения. Анри — учёный до мозга костей, склонный к садизму даже по меркам Шабаша. Свои исследования в области алхимии и биотехнологии он проводит на деньги АНБ, и «Зверинец» — во многом его детище (в массе своей Шабаш к биотехнологиям безразличен). У Моро есть союзник в лице Прогениторов, которые не дают Технократии прикрыть «Зверинец» в обмен на часть его открытий. Моро не ценит информационные технологии по заслугам, и поэтому он (вместе со всей сектой) рискует остаться позади и упустить свой шанс.

Камарилья

Можно было бы ожидать, что такой запутанный институт, как американские спецслужбы, идеально подходит Камарилье, однако в действительности она не в состоянии воспользоваться им. Мир современного шпионажа слишком стремительно меняется, чтобы старейшины могли его понять. Вампиры помоложе высказывались в поддержку использования спецслужб, но старейшины объявили это слишком опасным. Молодняк шепчется, что истинной причиной запрета служит нежелание видеть своих детей у руля непонятных старикам сил.

Тем не менее, небольшая котерия прогрессивно мыслящих вампиров ослушалась старейшин и путём доминирования заместителя директора Бюро контрразведки Фелисити Прайс организовала в АНБ плацдарм.

И всё-таки львиную долю влияния на правительство Камарилья получает через закулисное манипулирование политическими процессами. Её достижения в этом одновременно незаметны и впечатляющи.


MISS ME?
BL
BL

Шестая глава: Сент-Клэрское предприятие

«Сэнт-Клэрское предприятие» — история для начинающих правительственных агентов из Департамента специальных расследований ФБР. История трудная, но интересная, и при этом построена так, чтобы не выдавать всю информацию сразу (а частями по ходу хроники). Сюжет можно изменить, чтобы ввести персонажей из других игр «Уайт Вулф» (White Wolf), хотя рассказчику могут потребоваться более сильные антагонисты.

Эта мрачная история затрагивает некоторые непростые социальные вопросы, такие как семейное и детское насилие. Рассказчику предлагается отнестись к этим вопросам со всем тщанием, которого они заслуживают.

Пролог

В отличие от большинства дел ДСР, «Сент-Клэрское предприятие» вызвало интерес общественности ещё до вмешательства Департамента. За неделю до назначения, персонажи даже могли что-то узнать из национальных новостей. Газеты сообщают о серии похищений, прокатившейся по Сент-Клэру, небольшому городку на се-

вере штата Нью-Йорк. Похищают только детей в возрасте от одного до шести лет. Пресса тщательно освещает каждое новое преступление с позиции «зло мегаполисов пришло в сельскую Америку». Газетные заметки могут начинаться со слов: «Это сонный городок Сент-Клэр, где все друг друга знают, и никогда ничего не происходит...» По какой-то причине пресса наделила похитителя прозвищем «Пелёночник». Местная полиция заверяет, что ведёт расследование, но недовольные СМИ требуют больше деталей. Первое похищение состоялось три недели назад. Примерно через неделю новость попала в поле зрения национальных СМИ. Всего исчезло семеро детей.

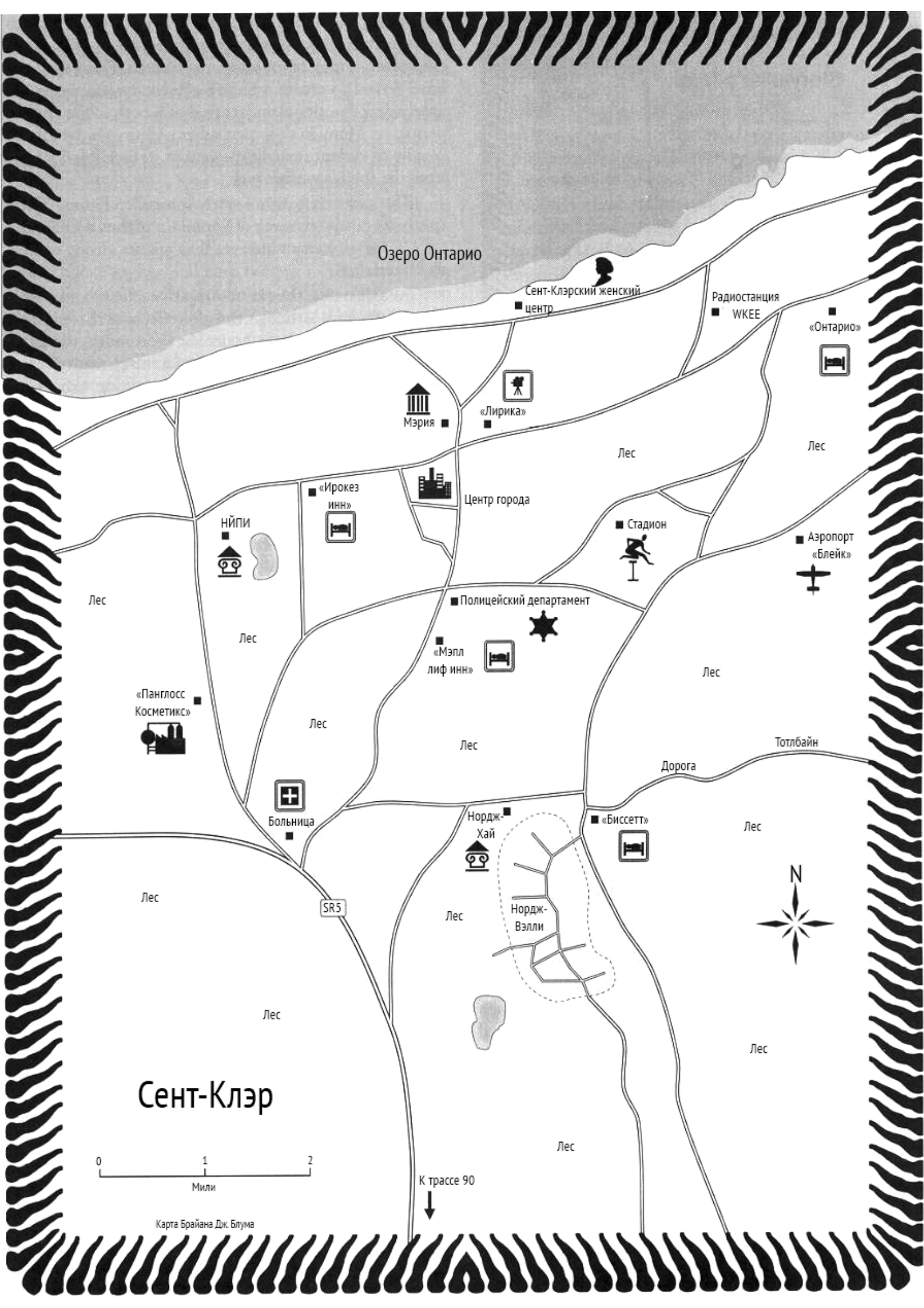
Похищение детей — федеральное преступление, поэтому за дело взялось несколько агентов ФБР. Впрочем, заметных успехов они не добились. Дело определённо странное: детей похищают из запертых домов, но никаких следов взлома не остаётся. Скрепя сердце, высшее руководство ФБР запросило помощи у Департамента, судя по отчётам уже справлявшегося с такими делами. Вся операция перешла под управление ДСР, кроме оставленного в качестве посредника обычного агента Роберта Денфорта.

Персонажи получают дело из рук Директора Восточного побережья Марши Кроув. Информации по Сент-Клэру негусто. Марша расскажет агентам, что этот городок был основан компанией «Панглосс Косметикс» (Pangloss Cosmetics) для своих рабочих. Это предприятие — известный по всей стране производитель косметических средств. Несмотря на знакомство с «Пентексом», Марша не знает, что «Панглосс Косметикс» — его дочерняя компания. Департамент не привык работать под пристальным контролем СМИ и взялся за столь громкое дело без особого энтузиазма. Агентам буквально вдалбливают в голову, что они должны избегать прессы любыми способами. Мартин Фиск в курсе этого дела и знает, что «Панглосс» принадлежит «Пентексу». Если среди персонажей есть минитмен, Фиск отведёт его в сторонку и таинственно намекнёт, что в деле могут быть замешаны оборотни. Он вложит в ладонь агента магазин с серебряными пулями и попросит никому об этом не говорить. Как Фиск, так и Кроу подозревают, что похитителем может быть гару (проникающий в дома через Пенумбру), но это всего лишь догадки.

Приготовления

Персонажи получают один день на сборы. Серебряные пули им не выдадут: согласно материалам дела нет такой необходимости. На коммерческом рейсе агенты прилетят в Рочестер, штат Нью-Йорк. У аэропорта их ждёт припаркованный четырёхдверный седан из местного отделения ФБР (если их больше четырёх, вместо него будет арендованный минифургон). Персонажи могут пользоваться машиной, пока будут расследовать дело.

Сент-Клэр


Озеро Онтарио
Сент-Клэрский женский центр
Радиостанция WKEE
«Онтарио»
Мэрия
«Лирика»
Лес
Лес
«Ирокез инн»
Центр города
НИПИ
Стадион
Аэропорт «Блейк»
Лес
Полицейский департамент
Лес
«Мэпл лиф инн»
Лес
«Панглосс Косметикс»
Лес
Лес
Тотлбайн
Дорога
Больница
Нордж-Хай
«Биссетт»
Лес
N
Лес
SR5
Лес
Нордж-Вэлли
Лес
Лес
Сент-Клэр
0
1
2
Мили
К трассе 90
Карта Брайана Дж. Блума

Сент-Клэр лежит на севере штата Нью-Йорк на берегу озера Онтарио, посредине между городами Рочестер и Осуиго. Ближайшее шоссе (трасса 90) находится около тридцати миль южнее: единственный способ добраться до города — извилистые просёлочные дороги. Таким образом, Сент-Клэр — довольно уединённое местечко. Город стоит на холмах и со всех сторон покрыт густым лиственным лесом. Осень окрасила деревья великолепными красками. Рассказчик должен отразить контраст между лесной красотой местечка и скрытой под ней духовной гнилью.

История

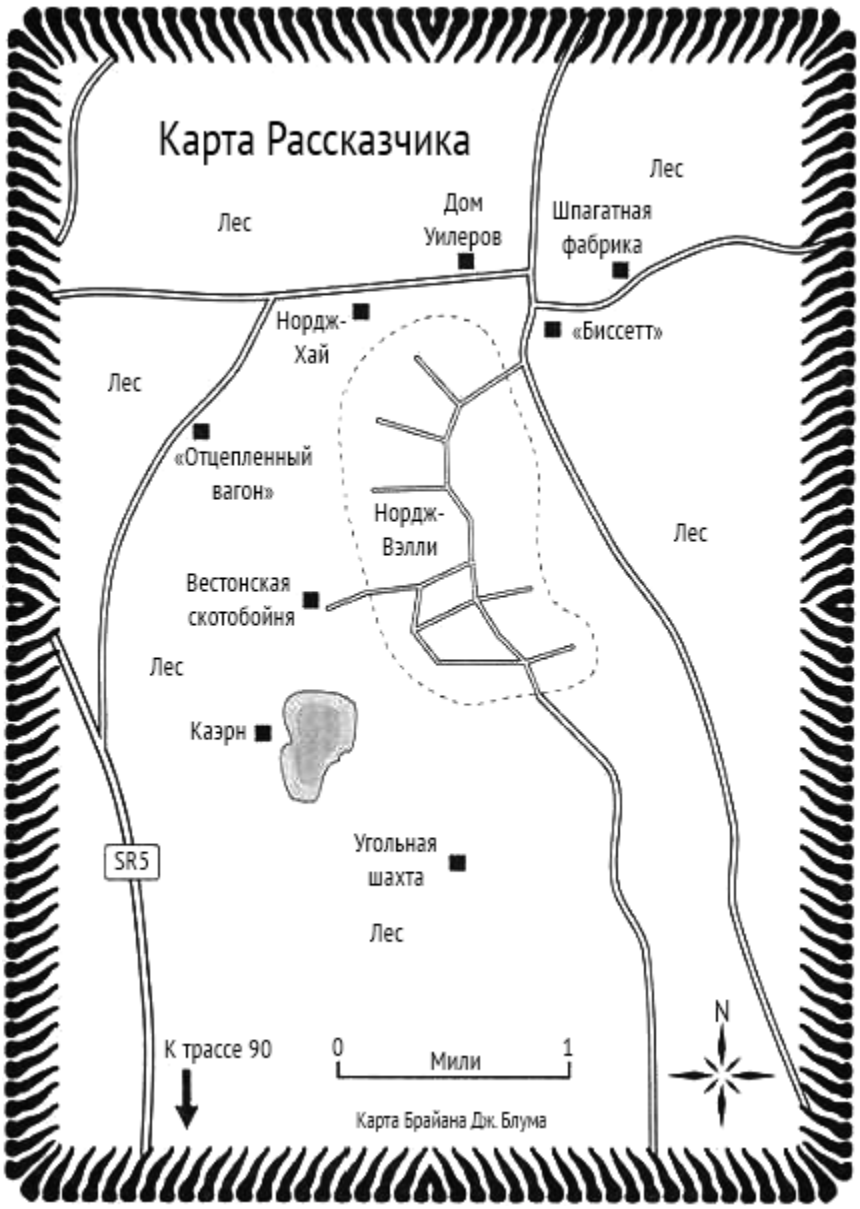
Сент-Клэр был основан в 1692 г. голландскими поселенцами на месте, которое теперь называется Нордж-Вэлли. Вслед за основателем города Вильгельмом Норджем, отважные поселенцы обзавелись участками и стали возделывать плодородную почву долины. Несмотря на бесконечные нападения индейцев, которые приходилось отбивать, община некоторое время процветала. Тем не менее, зимой 1694-го, когда снежные бури продолжались полгода, надежды горожан пошли прахом. Столкнувшись с голодом и болезнями, поселенцы вынуждены были оставить свои дома. Место первого поселения так и не было отстроено заново.

Окружающие земли стали возделывать, но окрестности Сент-Клэра так и оставались малонаселёнными до 1960-х, когда «Панглосс Косметикс» выбрала это место для своего крупнейшего производства. Город стал штаб-квартирой компании. Затеяв дерзкий проект строительства, «Панглосс» построила целый город с нуля. На протяжении шестидесятых и начала семидесятых Сент-Клэр стремительно рос. «Панглосс» оказалась фирмой с высокой гражданской ответственностью, профинансировав бóльшую часть городского строительства.

Жители города держатся за традиции, олицетворяемые статуей Вильгельма Норджа, установленной на городской площади, но с оптимизмом смотрят вперёд на вызовы двадцать первого века.

Тайная история

В действительности город был основан на землях, столетия принадлежавших индейскому племени сенека. Здесь жили гару из племени Вендиго. Слуги Вирма видели в поселении точку, из которой можно распространить своё влияние на центр Лиги Пяти Наций ирокезов. В Нордж-Вэлли разместился небольшой, но могущественный каэрн Вендиго, завладеть которым враг жаждал особо. Самым решительным в этом предприятии был Вильгельм Нордж, извращённый вожак Потомков Фенриса, получивший благословение Зверя войны. Заручившись поддержкой других порождений Вирма, он посеял вражду между поселенцами и аборигенами. Под предлогом прекращения «индейской агрессии» Нордж призвал фоморов, выдававших себя за «красные мундиры», и выгнал гару из их дома. Раззадоренные Норджем горожане сожгли на городской площади целительницу Вендиго, что стало последним выплеском насилия против убегающих индейцев.



Каэрн изгнанных Вендиго был захвачен и извращён Танцорами Чёрной Спирали. Вендиго не были бы Вендиго, если оставили оскорбление без ответа. Их местью стала смертоносная снежная буря, которая заперла поселенцев вместе с Чёрными Спиралями в тесной долине. Голодные твари Вирма тут же обратились друг против друга, не гнушаясь массовыми убийствами и каннибализмом. В конце концов, они попытались вырваться из долины в ледяную смерть. Из всего населения города выжило только десять человек. Чёрные Спирали получили такой удар, что даже не попытались вернуть каэрн, и вскоре само его существование стало очередной легендой. Нордж-Вэлли получил дурную славу в местном фольклоре и стал основой множества историй о призраках. Местные недолюбливали тех немногих, кто решил там поселиться. Это небезосновательное предубеждение сохранилось до сих пор.

В 1950-х мадам Пэрис, искавшая подходящую площадку, наткнулась на это местечко. Недавно Пэрис (исполнительный директор и основатель «Сайрен Косметикс» (Siren Cosmetics) — дочерней компании «Пентекса») купила компанию-конкурент, «Панглосс». Кроме того, она служила Карнале, Вожделению Вирма.

С помощью серии тёмных ритуалов каэрн был поставлен на службу силе извращения. Центр каэрна стал источником испорченного вожделения. Отныне на окружающий город воздействовали тёмные энергии этого места. Впрочем, это воздействие почти незаметно, и многие могут ему сопротивляться. Тем не менее, количество девиаций у местного населения значительно выше, чем в целом по Америке. Вскоре «Сайрен Косметикс» избрала город местом своего крупнейшего ультрасовременного производства. Социологи «Пентекса» решили, что Сент-Клэр станет своего рода лабораторией. Город должен был стать изолированным мирком, построенным

на тех принципах социальной инженерии, каких компания хотела добиться на второй стадии плана «Омега».

Духовная природа города

Сент-Клэр — яркий пример социального дуализма. Его жители почти пугающе нормальны на людях и глубоко извращены в частной жизни. Это результат двойного воздействия каэрна и косметики «Панглосс», которую бесплатно раздают сотрудникам — а это подавляющее большинство городского населения. Эти факторы создают в окрестностях чудовищный духовный резонанс, тёмный поток глубинных эмоций, почти не осязаемый, но всепроникающий. Многие горожане страдают от кошмаров в виде жестоких сексуальных опытов или бессвязных картин городского прошлого.

Сент-Клэр наводняют бейны младшего разряда. Это отдалённые потомки Карналы, существующие за счёт людской похоти, которую сами же и вызывают. Однако они недостаточно сильны, чтобы Материализоваться.

На расстоянии негативные эффекты каэрна отражаются только на снах, хотя последствия этих видений распространяются и на дневное время. Вблизи же каэрн может вызвать чудовищные сны наяву. Большинство взрослых, проживших в городе долгое время, каждую ночь видят кошмары, хотя запоминают их очень редко. И тем не менее они оказываются под их влиянием. Как правило, каэрн влияет на детей не так сильно, поскольку эксплуатирует склонности взрослых. Но недавно детям стали сниться кошмары о Пелёночнике.

Первый месяц приезжим почти каждую ночь снятся яркие кошмары. Эти сны могут влиять на них в течение дня. Каждую ночь персонаж должен сделать бросок Силы воли (сложность 6). Неудача означает, что персонаж устал и потрясён и что сложность всех бросков Восприятия и Сообразительности в этот день будет на один выше. Провал или две накопленные неудачи приведут к тому, что сны начнут проникать в восприятие реальности. Персонаж начнёт видеть краем глаза неприятные вещи. Дальше он должен будет сделать ещё один бросок Силы воли: ещё одна неудача означает, что персонаж испытывает желание воплотить свои сны наяву. Провал приведёт к этому ещё быстрее. Как это происходит, зависит от Натуры персонажа и должно стать частью ролевой игры. Если персонаж пользуется косметикой «Панглосс», эти стремления становятся ещё сильнее. Некоторые Натуры испытывают к городу влечение (Бонвиван, Головорез, Дитя, Фрик, Фанатик, Щёголь) и захотят остаться. Другие испытывают отвращение (Опекун, Дитя, Традиционалист) и захотят уехать как можно скорее.

Содержание снов

У сюжетов, которые снятся персонажам, есть несколько общих тем. Они видят образы из прошлого Сент-Клэра, например, резню индейцев и снежную бурю. Также их сны включают в себя подавленные желания персонажей. Возможно, что в них промелькнёт Пелёночник, ставший неотъемлемой частью ночной жизни города. Рассказчик должен смешать эти образы с элементами из жизни персонажей.

Центр города

Население Сент-Клэра составляет 25 000 человек плюс 10 000 студентов местного университета. Центр — воплощение спланированного общества с массой идиллических «прелестей» небольшого городка. Торговый район просто очарователен. Многие витрины магазинов выглядят так, будто их встроили в реконструированные дома XIX века, но это специальная хитрость. Бóльшая часть центра была построена «Панглосс» в 1960-х, но спроектирована «под старину».

В центре города есть статуя, воздвигнутая в честь Вильгельма Норджа. Там же находятся полицейский участок, пожарное депо и почтовое отделение. На восточной окраине города расположен стадион на 20 000 мест, используемый как для университетских, так и для школьных спортивных мероприятий. Университет (Нью-Йоркский политехнический институт, или НЙПИ) — автономное поселение на западе Сент-Клэр. Его кафедры биологии и химии проводят кое-какие исследования для «Панглосс» и довольно популярны. На юге находится глубокая лесистая лощина, называемая Нордж-Вэлли. В этой туманной долине живут беднейшие жители города.

Прямо над Нордж-Вэлли стоит городская школа Нордж-Хай. Её команда по американскому футболу, «Жеребцы», добилась в этом сезоне невиданного успеха и должна будет сразиться за звание чемпиона штата с командой Сиракуз.

Мэрия занимает старомодный дом в кейп-кодском стиле в северной части города. Здесь проворачивается львиная доля дел; в данный момент идёт бойкая торговля лицензиями на охоту. Среди остальных городских зданий присутствуют: современный общественный клуб, двухзальный кинотеатр «Лирика», четыре церкви, шесть ресторанов в центре и четыре отеля. На границе города находится больница, радиостанция, недействующая шпагатная фабрика и почти забытая скотобойня. Далеко на север, возле озера Онтарио, располагается Сент-Клэрский женский приют. Центр, а точнее комплекс из строгих белых зданий, стоящих у озера на обрыве, — плод объединённых усилий местных церквей. Вопреки заверениям, центр отправляет большинство своих подопечных обратно в руки обидчикам.

В Сент-Клэре гораздо больше «развлечений для взрослых» в виде порнографических книжных магазинов и стрип-баров, чем можно ожидать от небольшого городка. В соответствии с районным постановлением все эти заведения аккуратно укрылись на окраинах города. Наибольшей известностью пользуется байкерский стрип-бар «Отцепленный вагон» (Loose Caboose), расположенный рядом с Нордж-Вэлли.

Отели

В Сент-Клэр четыре отеля.

«Онтарио»: «Онтарио» — охотничья и рыбацкая база, находящаяся около двух миль на восток от города. Она обставлена со всем удобством, хотя есть хижины и для любителей суровых условий. Так как на носу охотничий сезон, дела у отеля идут превосходно.

«Ирокез инн»: Вне всяких сомнений, «Ирокез» — самый заурядный из городских отелей, так как он входит в национальную сеть. Он комфортабельный и относительно недорогой. Отель разместил немало охотников, наводнивших «Онтарио».

«Биссетт»: Зловещий обветшалый отель, стоящий на улице Тотлбайн, на север-

ной границе Нордж-Вэлли. Он напоминает мотель Бейтса и, похоже, притягивает неудачников.

«Мэпл лиф инн»: Респектабельное заведение типа «постель и завтрак», которое по совместительству служит городским борделем.

Первая сцена (ночь пятницы и суббота)

(см. хронологическую таблицу на стр. 147)

Агенты прибывают в город вечером пятницы и встречаются в «Онтарио» (где у них забронированы места) с посредником в этом деле, агентом ФБР Робертом Денфортом. «Онтарио» забит охотниками и репортёрами, делающими сюжет о Пелёночнике. Агент Денфорт введёт персонажей в курс дела и мимоходом попытается разузнать о ДСР. По его словам, Бюро выяснило, что похититель в том числе пользовался и канализацией. Также посредник отметит, что местная полиция проявила усердие, и канализация уже тщательно обыскана. Была найдена пара окровавленных пижам, как впоследствии выяснилось, принадлежавших одному из похищенных. Эта улика доступна персонажам, но не приведёт ни к чему определённому.

Агент Денфорт

Роберт Денфорт — оперативный агент ФБР с пятнадцатилетним стажем; его послужной список безупречен. Агенту недавно исполнилось сорок; он худой и лысеющий. Сам отец двух детей, он полон решимости раскрыть это дело. Денфорт собаку съел в сыскном деле: если персонажи не станут полностью отстранять его от дела, то получат неоценимого помощника. Кроме того, он знает всех репортёров города и может помочь избегнуть их назойливого внимания. Разумеется, персонажи получили приказ держать Денфорта в неведении по поводу паранормальной активности. Денфорту хватает ума не совать нос в дела ДСР, но агент довольно наблюдателен и всё равно может вникнуть в суть происходящего. Персонажи прогадают, недооценивая его. Денфорт занимался этим делом с самого начала, но он с пониманием отнесётся к тому, что во главе встанет ДСР.

Департамент полиции

В субботу Денфорт устроит агентам встречу с местной полицией. В целом полицейские будут готовы к сотрудничеству и поделятся с агентами всеми имеющимися уликами (включая записи допроса родителей похищенных детей). Они воспротивятся попыткам персонажей самостоятельно допросить свидетелей, но настойчивость агентов сможет сломить их сопротивление. То же самое касается осмотра мест преступления, все из которых являются частными домами. Также полицейские могут сообщить агентам — конфиденциально — что они считают всех детей погибшими.

В СКПД служит двенадцать сотрудников и несколько добровольных помощников на полставки. Сперва местная полиция может произвести на игроков впечатление этаких Энди Гриффитов[21], но это впечатление неверно. Городская полиция

21 Энди Гриффит (*англ.* Andy Griffith) — главный герой американского комедийного сериала 60-х годов. Он служит шерифом маленького провинциального городка и является грозой преступности.

на корню куплена «Панглосс Косметикс», но только начальник полиции имеет какое-то представление о закулисных махинациях. Весь департамент получил приказ не выносить сор из избы. Легко заметить, что СКПД чрезвычайно хорошо экипирован для полицейского департамента такого небольшого городка.

Начальник полиции Олсон

Рослый и дружелюбный начальник городской полиции, Роберт Олсон, перевалил за середину пятого десятка. У него открытая и жизнерадостная манера управления, и этим он заслужил любовь и уважение тех местных жителей, которые забыли о его прошлом. Настоящее имя Олсона — Фредерик Беллоуз, и он разыскивается за убийство в Южной Каролине. Начальник полиции отчитывается напрямую перед генеральным директором фабрики «Панглосс» Майклом Норджем, который знает его тайну и с её помощью держит Олсона под контролем. У ФБР есть отпечатки пальцев Олсона, поэтому он пойдёт на всё, лишь бы персонажи его не заподозрили.

Допросы

Если персонажи не надавят на полицию и не проведут собственный допрос жертв и осмотр мест преступления, они узнают только то, что за последний месяц была совершена серия похищений из запертых домов. Однако агенты могут узнать намного больше, если решат взять дело в свои руки.

Родители похищенных убиты горем, они даже могут обвинить агентов, не выказывающих усердия при расследовании. Одна из семей, а именно Уилеры, представляет для игроков особый интерес.

Четырёхлетняя дочь Уилеров Трейси была похищена всего две ночи назад. Оба родителя опечалены пропажей дочери, но рассказчик должен создать у персонажей впечатление, что они чего-то недоговаривают (успешный бросок Восприятия + Эмпатии, сложность 7).

Уилеры живут в небольшом доме на колёсах совсем рядом с Нордж-Вэлли. Осмотрев землю вокруг дома Уилеров, персонажи обнаружат на заднем дворе отпечаток армейского ботинка, оставленный два дня назад. Этот отпечаток принадлежит Пелёночнику.

Анна Уилер

Анна Уилер — слегка полноватая женщина тридцати пяти лет с коричневыми вьющимися волосами. Она работает в «Панглосс» на конвейере и является единственным кормильцем семьи, так как её муж — вечный безработный. Во время допроса она выглядит расстроенной и взволнованной. Муж постоянно избивает её; не единожды побои почти отправляли её в могилу. На женщине не видно шрамов или синяков, так как она пользуется кремом «Панглосс» «Реювидерм» (Rejuviderm), великолепно скрывающим подобные «неприглядные дефекты». Анна жила в женском приюте, но была возвращена в семью. Помимо всего прочего, она считает, что в «Панглосс» творится что-то неладное. Женщина не станет делиться с агентами своими подозрениями или правдой о Фрэнке. Если на неё надавить, она заверит, что всё в порядке. Несмотря на пассивность перед мужем, у Анны есть скрытые резервы

силы и твёрдости.

Фрэнк Уилер

Фрэнк Уилер — жалкий безработный пьяница. Он тиранил жену и дочь, а теперь боится, как бы его не обвинили (безосновательно) в исчезновении Трейси. Во время допроса он будет вести себя замкнуто и враждебно, но без агрессии. В местном баре у Фрэнка есть пара друзей, которых он подговорит устроить агентам засаду, если будет считать, что против него готовятся обвинения. Банда, которую он способен собрать, насчитывает от трёх до пяти человек. Налётчики наденут лыжные маски, чтобы остаться неопознанными, и вооружатся дробовиками, бейсбольными битами и охотничьими ножами. Кроме того, они будут изрядно подшофе. Только если Фрэнк будет уверен в скором аресте, он решится на подобное. Если дойдёт до этого, он не остановится даже перед убийством.

В моменты просветления, Фрэнк осознаёт порочность своих действий и винит в этом «испарения». Как и многие другие жители окрестностей Нордж-Вэлли, он психически изуродован каэрном и продукцией «Панглосс».

Вторая сцена (Суббота)

В субботу открывается охотничий сезон. «Онтарио» и «Ирокез» пустуют в течение дня, когда окрестные леса наводняют почти две сотни охотников. Это утро удобно, чтобы к персонажам (вероятно за завтраком) подошла Синди Кроули.

Синди Кроули

Синди — молодой репортёр из местного отделения телекомпании. Она разузнала, что персонажи служат в ФБР (подкупив диспетчера из полиции), и хочет получить от них комментарий об этом деле. Она неутомимая и настойчивая. Дело Пелёночника уже принесло Синди некоторую известность. Она — одна из тех, кто ввёл в оборот это прозвище, хотя и не является его автором. Кроули услышала прозвище, опрашивая детей, страдающих кошмарами. Все они придумали одно и то же имя для похитителя, кажется, совершенно независимо друг от друга. Синди — по натуре скептик — всё же загорелась идеей, что дети могут иметь некоторую психическую связь с преступником. Впрочем, репортёр не распространяется об этом, опасаясь подорвать репутацию. Опираясь на полученную в ходе опросов информацию, Синди составила поразительно точное описание Пелёночника. Помимо прочего, она получила доступ к служебным данным о семейном насилии в городе, но ещё не составила об этом сюжет. Девушка может поделиться этой информацией в обмен на любую информацию, которая есть у персонажей. Синди имеет привычку появляться вместе со своим оператором в самый неожиданный (и неподходящий) момент. У репортёра есть связи в ФБР, и если она узнает, что персонажи служат в секретном отделе агентства, то может попробовать расследовать и это тоже. Она очень хорошо знает своё дело (хотя и бывает импульсивна). Как и Денфорта, её не следует недооценивать.

В субботу персонажи могут продолжить допросы. Агенты заметят, что Сент-Клэр готовится к выступлению «Жеребцов» на чемпионате. По всему городу появ-

ляются украшения; это вторая по популярности тема для разговоров после похищений. В течение дня в город приезжает Сэмюэль Нордж и его стая «Степные волки» (Steppin' Wolves).

В 20:30 в «Отцепленном вагоне» происходит инцидент. Если персонажи слушают полицейское радио, то узна́ют, что в баре совершено убийство и на место уже́ выехала полицейская машина. Если агенты занимаются другими делами, об этом им расскажет агент Денфорт. Если персонажи решат поучаствовать в расследовании и поспешат на место преступления, то окажутся там раньше всех, за исключением первой полицейской машины.

«Отцепленный вагон»

«Отцепленный вагон» — сомнительного качества стрип-бар для байкеров и дальнобойщиков, расположенный на северной оконечности Нордж-Вэлли. Бар представляет собой деревянный амбар без окон, украшенный мигающими жёлтыми огнями и грубыми рисунками полуголых девиц. Снаружи стоят в ряд несколько мотоциклов, от одного из которых остались одни обломки. Внутри — безвкусное скопище зеркал и неона. С одной стороны помещения находится зеркальный подиум, а с другой — барная стойка.

Также внутри есть остеклённая кабинка ди-джея. В стекле зияют два пулевых отверстия, а пространство перед кабинкой залито кровью, как будто перед ней кого-то подстрелили. На извлечённых пулях будет найдена кровь, свидетельствующая, что оба выстрела попали в цель.

Обычно в баре гремит кантри-рок, но подъехавшие агенты погрузятся в атмосферу трагедии. Большинство постоянных посетителей находится в шоковом состоянии. Некоторые почти впали в кататонию, другие бессвязно бормочут. Два человека пострадало, но несерьёзно. Третий разорван в клочья как будто дикими животными. Его оторванная рука, которую можно найти на бильярдном столе, сжимает пистолет. Это из него были выпущены найденные в кабинке ди-джея пули. Скорая помощь, запоздавшие полицейские и Синди Кроули со своим оператором появятся на месте преступления в течение пяти минут после прибытия персонажей. Владелец бара, Том Блэнд, после того как его приведут в чувство, сможет опознать в жертве охранника из «Панглосс» по имени Эдгар Чейз.

Посетители дают разные картины произошедшего. Большинство завсегдатаев пьяны и абсолютно все выглядят растерянными. Некоторые посетители живут в Нордж-Вэлли и куда чаще обычного выходят из себя, если считают, будто на них «наехали». Допросив нескольких свидетелей, агенты должны составить картину, согласно которой в баре появилась банда байкеров с ручным волком. Они напали на Эдгара Чейза, который успел открыть ответный огонь, прежде чем зверь убил его. Одна из стриптизёрш добавит к этому, что видела, как байкеры пили кровь Чейза: «Прямо как в фильмах про вампиров». Кровь, забрызгавшая кабинку ди-джея, принадлежит человеку и не совпадает по группе с кровью Чейза. Местный судмедэксперт подтвердит, что Чейз погиб от множественных укусов чрезвычайно крупного волка. Никто в баре не сможет дать чёткого описания байкеров, а так как предместья города являются байкерским перевалочным пунктом, маловероятно, что убийц найдут. Полиция попробует отговорить агентов от расследования этого дела, заявив,

что это местная проблема.

Но Эдгара убил не просто волк — охранник столкнулся со «Степными волками».

«Степные волки»

«Степные волки» — нищая стая из трёх оборотней, оставшихся от большой стаи Потомков Фенриса после засады в Нью-Йорке, устроенной Шабашом и «Пентексом». Некоторое время стая бесцельно странствовала, пока не нашла себе новую цель, которая и привела её в Сент-Клэр. «Степные волки» остановились в «Отцепленном вагоне», чтобы выпить и разузнать о городке. Звездочёт стаи, Каприс, почуяла в Чейзе, служащем «Пентексу» наёмным убийцей, сильную скверну Вирма. В результате завязалась драка, в ходе которой наиболее импульсивный член стаи, Эндрю Ли, получил пулевое ранение (обычными пулями) и перекинулся в Кринос. Посетители бара впали в Делирий. Стая разорвала Чейза и беспрепятственно покинула бар. После они зарегистрировались в «Ирокезе». «Степные волки» залягут на дно на несколько дней, пока не решат, что им делать дальше.

Стая намеревалась незаметно просочиться в город с целью рекогносцировки, но двое из трёх членов стаи — Потомки Фенриса, а стратегия и незаметность не их конёк. Разборка в баре немедленно вызвала у «Панглосс» подозрения. Вожак стаи, Сэмюэль Нордж, — прямой потомок основателя города, Вильгельма Норджа. Сэм узнал о предательстве Вильгельма и об истории города от духа предка и решил смыть позорное пятно с чести семьи. У Сэмюэля обрывочные знания о Сент-Клэре и нет определённого плана действий. Он собирается искать скверну Вирма и молиться, что что-нибудь всплывёт.

Проведя разведку, стая поймёт, что Нордж-Вэлли и «Панглосс Косметикс» — два местных центра активности Вирма. «Степные волки» ещё не знают, что «Панглосс» — дочерняя компания «Пентекса», а директор фабрики (Майкл Нордж) — единокровный брат Сэма. У «Волков» нет приводов в полицию, и один из них — адвокат: без хорошей причины арестовать их будет нелегко. Марша Кроув слышала о «Волках». Если она узнает, что стая в городе, то постарается предупредить их держаться подальше от персонажей (во благо обеим сторонам).

Примечание: «Степные волки» — хорошие парни и будут избегать любых конфликтов с персонажами (это нарушает Вуаль). Однако они — всего лишь элемент истории. Рассказчик не должен позволить им затмить игроков.

Сэмюэль Нордж

Должность: Вожак стаи
Порода: Хомид
Покровительство: Филодокс
Племя: Потомство Фенриса (Клыки Гарма)
Натура / Маска: Директор / Альфа
Физические: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/7)
Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)
Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 4, Уклонение 2, Животные

инстинкты 3, Знание улиц 2

Навыки: Знание животных 2, Вождение 4 (мотоцикл), Стрельба 3, Лидерство 3, Скрытность 2, Выживание 2

Познания: Оккультизм 3, Обряды 2

Дополнения: Кинфолки 2, Тотем стаи 4 (Медведь), Прошлая жизнь 2, Чистая кровь 2, Ресурсы 2, Обряды 1

Дары: (1) Материнское прикосновение (от тотема), Убеждение, Устойчивость к боли, Запах истинной формы; (2) Напомнить о долге, Перебои с техникой

Ярость 5, Гнозис 6, Сила воли 6

Ранг: 2

Обряды: Освящение талисмана

Фетиши: Искатель духов

Достоинства / Недостатки: Предок-помощник / Месть («Пентекс» / Шабаш)

Внешность: Сэмюэль — высокий, сухопарый, мускулистый юноша двадцати пяти лет. У него рыжие волосы, подстриженные «ёжиком». Он предпочитает одеваться в полувоенном стиле и носит военную форму и кожаную куртку с армейскими нашивками.

Советы по отыгрышу: Вы не уверены, что можете вести за собой остаток великой стаи. До разгрома «Степные волки» были одной из сильнейших стай Потомков в Америке, а ваш отец был одним из величайших вожаков Фенриров в поколении. Все так говорят. Ваш отец погиб как герой вместе с остальной частью стаи: задача по её возрождению и сохранению памяти о ней легла на ваши плечи. Эх, ещё бы знать, как это сделать.

Прошлое: Сэмюэль узнал о своём родстве с гару относительно поздно (в девятнадцать), когда служил сержантом морской пехоты. Пока он переживал потрясение первого превращения, отец был рядом. Когда Сэм ушёл из армии, отец (Роберт Нордж) приготовил ему место в своей стае. Сэмюэль не знает, что это отец устроил засаду «Пентекса». Роберт предал «Волков» ради денег, но с условием, что сын не должен пострадать. «Пентекс» обманул дважды и прикончил его вместе с остатком стаи. Майкл — другой его сын — знает правду и при встрече швырнёт её Сэму в лицо. Со времён преступления Вильгельма род Норджей проклят: в каждом поколении один из членов семьи мужского пола служит Вирму.

Сэмюэля не назовёшь гигантом мысли, но здравомыслия ему не занимать. Несмотря на молодость и неиспытанность в деле, гару завоевал доверие своей стаи. Сэмюэль входит в лагерь Клыков Гарма и поэтому менее консервативен, чем большинство Потомков. Он склонен относиться к вещам чрезвычайно серьёзно. Вожак стаи честен и всегда держит своё слово.

Снаряжение: Магнум калибра .44, мотоцикл, географические карты, Библия.

Эндрю Ли

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Племя: Потомство Фенриса (Гром Мьёллнира)

Натура / Маска: Фанатик / Щёголь

Физические: Сила 5 (7/9/8/6), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 5 (7/8/8/8)

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 4, Запугивание 4, Животные инстинкты 2, Знание улиц 2

Навыки: Вождение 3 (мотоцикл), Стрельба 3, Фехтование 2, Ремонт 3, Выживание 2

Познания: Загадки 2, Оккультизм 3, Обряды 2

Дополнения: Союзники 1, Контакты 2, Тотем стаи 4 (Медведь), Ресурсы 1, Обряды 1

Дары: (1) Материнское прикосновение (от тотема), Острые когти, Устойчивость к боли, Сбивающее прикосновение; (2) Перебои с техникой, Почуять серебро

Ярость 7, Гнозис 6, Сила воли 6

Ранг: 2

Обряды: Освящение талисмана

Фетиши: Ожерелье из оленьих зубов

Недостатки: Месть («Пентекс» / Шабаш)

Внешность: Эндрю Ли — тридцатилетний мускулистый мужчина внушительных размеров. У него длинные светлые волосы и борода. Он гордится тем, что выглядит (по меньшей мере, на первый взгляд), как комиксовая версия скандинавского бога Тора. Эндрю носит чёрные ботинки, выцветшие джинсы, спортивную футболку и кожаную куртку, а ещё он носит с собой огромный молот.

Советы по отыгрышу: Вы помощник Одина в борьбе с Вирмом. Нет, вы не сошли с ума и не верите, что на самом деле являетесь скандинавским божком. Но вы находите образ хмельного викинга исключительно забавным, и это пугает вирмово отродье до потери пульса. Эти ублюдки убили вашего вожака. Роберт Нордж был одним из лучших людей, каких вы знали; из уважения к его памяти вы последуете за Сэмом до конца.

Прошлое: Эндрю Ли фанатически занимался сёрфингом в южной Калифорнии, когда узнал о своём родстве с гару. Для него Превращение стало дверью в дивный новый мир. Безо всякого обучения он провёл год, используя обретённые способности, чтобы стать королём пляжа. В конце концов «Степные волки» нашли и убедили его, что в жизни есть более благородная цель, чем завоевание спортивных наград. Эндрю пространствовал с ними более десяти лет. Он стал уважаемым членом стаи, известным за храбрость и умение сражаться. После устроенной Шабашом и «Пентексом» засады он не упускал ни единого шанса убить каждого встречного прислужника Вирма.

Эндрю Ли — полностью помешан на войне с Вирмом. Временами это выглядит анекдотично.

Снаряжение: Мотоцикл, кожаная куртка, пистолет калибра .45, боевой молот по имени Мьёлльнир (потенциальный конкурент находится в разделе о Голодранце Дэне).

Каприс

Порода: Хомид

Покровительство: Рагабаш

Племя: Звездочёт (Зефир)

Натура / Маска: Гуляка / Гуляка

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 3 (5/6/6/6)

Социальные: Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Актёрство 2, Бдительность 3, Атлетика 3, Уклонение 3, Экспрессия 2, Кайлиньдо 4 (Безлунная битва) {Kailindo (No Moon fighting) — Согласно руководству игрока 2 редакции это не талант, а навык}, Знание улиц 4, Хитрость 3

Навыки: Вождение 3 (мотоцикл), Фехтование 5 (метательные ножи), Скрытность 3, Выживание 1

Познания: Компьютер 2, Загадки 3, Расследование 3, Правоведение 3, Языки 1 (испанский), Оккультизм 3, Политика 1

Дополнения: Союзники 2, Контакты 5, Фетиш 2, Ресурсы 3, Обряды 1

Дары: (1) Равновесие, Затемнение белёсого глаза {Blur of the Milky Eye}, Вскрытие печати, Убеждение, Почуять Вирм; (2) Перебои с техникой, Настройка на поверхность, Забрать забытое

Ярость 5, Гнозис 8, Сила воли 7

Ранг: 2

Обряды: Освящение талисмана

Фетиши: Выброс фальшивой энергии (кредитная карта)

Достоинства: Эйдетическая память, Вампир-союзник

Внешность: Каприс — стройная привлекательная латиноамериканка двадцати пяти лет. У неё относительно длинные чёрные волосы с белой прядью. Она носит блестящую мотоциклетную кожу и одевается только в чёрно-белое. К одежде пришиты бесчисленные карманы, в которых Каприс носит кучу метательных ножей.

Советы по отыгрышу: Ваша жизнь полностью соответствует имени. Вы воплощение капризного Рагабаша и гордитесь этим. Принадлежность к Звездочётам научила вас добродетелям дисциплины и логики (вы адвокат от бога); природа Рагабаша научила вас ценности хаоса и ниспровержения устоев. Вы с упоением танцуете между этими огнями. Наделённый от природы фотографической памятью, вы жадно впитываете новые знания. Вы провели с ребятами-Фенрисами уже около шести месяцев, и это было нечто. Конечно, Сэмми излишне серьёзен, но не серьёзнее ваших приятелей-Звездочётов.

Кроме того, мировосприятие Потомков делает их чертовски лёгкой мишенью для розыгрыша. Только представьте, группа из трёх человек путешествует вместе, двое из них постоянно становятся жертвами розыгрышей и они никак не могут найти шутника! Пока веселье продолжается, вы их не бросите. Ребята рассказывали вам о гибели своей стаи, и вся эта история кажется вам крайне подозрительной.

Прошлое: Каприс — американка мексиканского происхождения из Лос-Анджелеса, и знает уличную жизнь не понаслышке. Родившись в нищете, она выделялась знаниями и смогла закончить юридический факультет. К двадцати одному году она стала адвокатом. К тому же Каприс рано осознала себя оборотнем. Превращение произошло, когда ей было восемь. Дядя (также Рагабаш) наставлял её в ритуалах Звездочётов. Являясь городским оборотнем, Каприс обзавелась связями, которые

большинство гару назвали бы отвратительными. У неё есть приятель вампир из клана Малкавиан, который служит ей источником информации. Через него она узнала слухи о правительственном агентстве, занимающимся сверхъестественным (ДСР).

Каприс подцепила несколько дурных привычек от своих друзей, которые её товарищи по стае наверняка осудят, если узнают про них.

Снаряжение: Мотоцикл, метательные ножи.

Происшествия

В ночь прибытия «Степных волков» двое охотников встречаются с Пелёночником на заброшенной шпагатной фабрике, расположенной за городом. Их тела найдут только через два дня, если агенты не появятся там раньше.

В отличие от полиции, директор фабрики «Панглосс» Майкл Нордж осознаёт всю серьёзность убийства в «Отцепленном вагоне». Он понимает, что в городе появились противодействующие Вирму гару, хотя и не знает, что Сэмюэль — один из них. Фабрика «Панглосс» не может похвастаться мощной системой безопасности (по крайней мере, по стандартам «Пентекса»), и Майкл боится возможного нападения. Он также знает о Пелёночнике и прибывших в город правительственных агентах. Для усиления безопасности фабрики он запросит отборный Штурмовой отряд «Пентекса». Вместо этого он получит Дмитрия.

Персонажи могут заметить, что местные СМИ не освещают убийство в «Отцепленном вагоне». Впрочем, этим занимается телеканал Синди Кроули. Если персонажи не предпринимали особых мер, чтобы не попасть на плёнку, то увидят себя по телевизору. Осборну это не понравится.

Третья сцена (понедельник)

Примечание: Эта сцена останется «скрытой», если никто из агентов не решит устроить за Анной слежку. Тем не менее, вскоре её последствия скажутся на персонажах.

Понедельник — обычный рабочий день, и Анна Уилер как всегда трудится в «Панглосс» на конвейере. И всё-таки, к обеду стресс из-за агрессии мужа и пропажи дочери становится невыносимым. Она покидает завод и, всхлипывая, идёт в бар, находящийся неподалёку от университета. Это излюбленное место отдыха студентов, поэтому Анна быстро привлекает к себе внимание Роберта Хилла. Юноша замечает пропуск сотрудника «Панглосс» и, ведомый личными мотивами, решает расспросить её. Анна заметно расстроена. Роберт интересуется, что случилось, и её прорывает. Диалог оканчивается спустя два часа (и множество кружек пива).

Анна уже давно заметила, что на фабрике происходит (и ощущается) нечто странное. Её не покидают дурные предчувствия, что фабричная продукция плохо влияет на её семью. Анна взахлёб читает детективы и до этого времени списывала свои подозрения на разыгравшееся воображение. Теперь она засомневалась. Анна рассказала Роберту про мужа и пропавшую дочь, и Роберт согласился помочь. Ещё она упомянула агентов (если они допрашивали её). Она скажет, где Роберт сможет найти их (если знает). В противном случае он прочешет отели и всё-таки найдёт персонажей. Анна с Робертом не знают, что за их разговором следил агент безопасности

«Панглосс». Они расходятся, но обещают оставаться на связи.

Роберт Хилл

Подозрения Хилла против «Панглосс» вызваны интересными вещами. Роберт изучает химию в НЙПИ. Вместе с соседом по общежитию он провёл серию опытов с «Харисмой» (Kyrysma), выпускаемой фабрикой, и постепенно стал подозревать, что она изменяет сознание. В результате поведенческих экспериментов с животными, студенты убедились, что под видом косметики «Панглосс» умышленно продаёт наркотик. Они поспешили поделиться этой новостью с рядом людей (включая полицию) и спросить, как быть дальше. Неделю спустя сосед Роберта погиб в подозрительной автокатастрофе. Полиция заявила, что авария была случайностью, и отказалась от продолжения расследования.

Роберт понимает, что его друга убили, и боится, что станет следующим. Роберт — юный идеалист, интересующийся судебной медициной. Он с радостью поможет агентам, если они встретятся, и может принести немало пользы. Он не только знает химию, но также изучает криминологию и владеет некоторыми следственными навыками.

Изучение «Панглосс»

Убийство в «Отцепленном вагоне» может вызвать у персонажей желание проверить «Панглосс». Сделать это непросто: агенты могут обнаружить, что большинство их методов сбора информации не дают удовлетворительного результата. Всё выглядит прозрачным: «Панглосс» во всех отношениях кажется добропорядочной и дико успешной международной косметической компанией. Изрядно потрудившись, можно вычислить связи фабрики с «Сайрен». Но связи «Сайрен» с «Пентексом» фактически не обнаружимы. Агентам придётся посетить фабрику, если они хотят узнать больше.

«Панглосс Косметикс»

«Сайрен» — вторая по величине косметическая фирма мира, которая готовится занять первое. Комбинация превосходной продукции и отличной рекламы принесла ей любовь публики. Сент-Клэрской фабрике «Панглосс» отведено довольно незначительное место в планах «Пентекса», но Майкл Нордж пытается изменить ситуацию. Он разработал новый товар («Харисма»™) и сделал Сент-Клэр «пробным рынком». Если усилия увенчаются успехом, его может ждать щедрая награда в виде кресла в совете директоров «Сайрен».

У фабрики слабая система безопасности: камеры, относительно продвинутая система сигнализации и пятнадцать вооружённых охранников. Охрана прошла тренировку в «Пентексе» и довольно компетентна (но и близко не элита типа Штурмовых отрядов). Охранники вооружены автоматами с серебряными пулями и приборами ночного видения. Если персонажи решат пробраться на фабрику без спроса, то с большой долей вероятности будут пойманы. До приезда полиции их будут держать в камере хранения. После этого «Панглосс» выставит судебный иск против ФБР. Для персонажей куда лучше будет попросить об организованной экскурсии по фа-

брике.

Если агенты напрямую предложат поговорить по делу Чейза, «Панглосс» с радостью согласится. Специалист по связям с общественностью фабрики Бренда Томпсон проведёт для персонажей небольшую экскурсию. Фабрика в первую очередь производственное здание, но исследования проводятся здесь же. Достаточно очевидно (бросок Восприятия + Бдительности, сложность 7, нужен один успех), что персонажей целенаправленно держат подальше от определённых зон. В ответ на обвинения мисс Томпсон пояснит, что это делается для защиты коммерческой тайны. Закон полностью на их стороне. Также на фабрике чувствуется атмосфера сладострастия. Многие сотрудники носят маски. На вопрос об убитом охраннике мисс Томпсон сделает вид, что теряется в догадках, кому бы могло понадобиться убивать такого приятного и доброго человека («он был примерным семьянином» и т. п.).

Бренда Томпсон

Мисс Томпсон — достаточно некрасивая женщина бальзаковского возраста. Тем не менее, она не лишена изящества и со вкусом одевается. У неё весёлый и энергичный нрав (возможно, даже слишком), и она производит впечатление корпоративного заводилы. Бренда убедительна, когда ведёт речь о фабрике, но уклоняется от определённых вопросов. Она до мозга костей предана компании и особенно Майклу Норджу, в которого влюблена.

Несмотря на своё дружелюбие, Томпсон более чем жестока и по приказу компании готова совершить любое злодеяние. В данный момент она пытается сделать агентом «Пентекса» одну школьницу из группы поддержки (Шэрон Миллер), пристрастив её к продукции «Панглосс». Шэрон уже получила двухнедельный запас «Соблазна» (см. ниже), и скоро от неё потребуют ответной услуги в обмен на новую дозу. Бренда может вскользь упомянуть, что «Панглосс» спонсирует команду Нордж-Хай на чемпионате выпускников. Агентам скажут, что они могут задать свои вопросы лично директору фабрики.

У Бренды нет каких-либо сверхъестественных способностей, но она носит с собой пистолет калибра .38, заряженный серебряными пулями.

Майкл Нордж

Должность: Генеральный директор «Панглосс»

Натура / Маска: Хищник / Директор

Физические: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 4

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3

Ментальные: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 5

Таланты: Актёрство 2, Бдительность 4, Атлетика 4, Драка 5 (каратэ), Уклонение 3, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание улиц 2, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Стрельба 4, Фехтование 3, Безопасность 2, Скрытность 4, Выживание 3

Познания: Бюрократия 3, Компьютер 3, Финансы 3, Расследование 3, Правоведение 2, Медицина 2, Оккультизм 3 (гару), Политика 3, Наука 2

Дополнения: Союзники 4, Контакты 4, Ресурсы 5

Силы: Майкл не подвержен Делирию.

Сила воли 7

Фетиши: У Майкла есть два фетиша, один из которых наделяет его Даром Хомидов первого уровня Убеждение. Второй даёт ему эквивалент фоморской силы Шкура Вирма (+3 к поглощению).

Достоинства / Недостатки: Кинфолк гару / Нетерпимость (гару)

Внешность: Майклу больше тридцати пяти лет, он атлетического телосложения. Нордж носит строгие, со вкусом подобранные костюмы, пошитые на заказ. У него короткие волнистые чёрные волосы, седеющие на висках. Облик Майкла несёт печать благородства. За исключением волос и возраста он — точная копия своего единокровного брата Сэмюэля.

Советы по отыгрышу: «Пентекс» не оценил вас по заслугам. Вы были самым молодым и перспективным членом правления «Мэгадон» до происшествия с фомором. Эта тварь взбесилась и нарушила протокол безопасности «Пентекса», так что вам пришлось её уничтожить. Вот и всё, не так ли? Не так. Выяснилось, что этот фомор был любимчиком социопата Гарольда Хайнса. После этого карьера пошла на спад, и вы стали опасаться за свою жизнь.

Здесь, в «Панглосс», вы в относительной безопасности, но карьера всё равно в тупике. Вы слишком крупная рыба для такого маленького пруда, и «Пентекс» ещё воздаст вам должное. После изобретения «Харисмы», карьера опять на взлёте. Вы полагаетесь на долгосрочное планирование. Наследие гару вам не досталось, но великая судьба на службе Вирму ждёт вас, и вы полностью готовы к ней.

Прошлое: Майкл — единокровный брат Сэмюэля Норджа, но оборотнем не стал. Именно это послужило причиной его ненависти к гару. Тщательно скрываемая антипатия распространяется и на Танцоров Чёрной Спирали. С помощью связей в «Пентексе» отец Майкла устроил его в «Мэгадон». После ссоры с президентом корпорации Гарольдом Хайнсом (см. **Саботаж: «Пентекс»**) Майкл был смещён с должности и переведён в «Панглосс». Оттуда он замышляет своё возвращение и месть.

Майкл Нордж, как и его брат, очень серьёзный и напористый человек. Он жесток, но рассудителен в применении силы. Если дойдёт до конфликта с агентами, он не прибегнет к насилию, пока не будут исчерпаны все законные способы.

Особое: Норджу не суждено было родиться гару, и, чтобы компенсировать этот недостаток, Майкл посвятил себя изучению боевых искусств. Глядя на его сдержанное поведение, нелегко представить, что он мастерски обращается с разнообразным оружием. Агент, решивший, что имеет дело с офисной неженкой, будет неприятно удивлён. Невзирая на боевые умения, Майкл будет избегать любого физического противостояния с персонажами.

Снаряжение: Чёрный мерседес, 9 мм автоматический пистолет с глушителем и экспансивными серебряными пулями, серебряный стилет, дорогостоящие костюмы.

Продукция «Сайрен»

У «Сайрен» широкий ассортимент осквернённой бейнами продукции, из которого в Сент-Клэре производится четыре марки. Так как бóльшая часть населения города работает на той или иной должности в «Панглосс», большинству жителей продукция «Сайрен» достаётся бесплатно. Поэтому она используется здесь намного

чаще, чем в остальных районах страны. Агенты могут заметить, что сент-клэрцы выглядят более здоровыми и привлекательными, чем где бы то ни было по эту сторону от пляжей Калифорнии. И в этом виноват не только чистый сельский воздух. Самые опасные побочные эффекты продукции «Сайрен» вызваны Бейнами, и поэтому плохо определяются научными методами. «Панглосс» выпускает дешёвую линейку товаров, имитирующих продукцию «Сайрен». Их девиз гласит, что вы получаете «наилучшее лицо».

• **«Реювидерм» (Rejuviderm):** «Реювидерм», также известный как «подтяжка лица в тюбике», — это косметическая маска для лица, которая скрывает любые физические недостатки человеческой кожи. Вдобавок маска придаёт коже здоровый естественный румянец; при этом создаётся впечатление, что потребитель вообще не носит макияж. При нанесении «Реювидерм» добавляет одну точку Внешности. Негативные последствия проявляются двояко. Во-первых, появляются довольно безобидные неровности и депигментация на коже, которые исчезают через месяц. Второе проявление намного опаснее. Содержащийся в продукции бейн воздействует на разум потребителя, вызывая патологическую озабоченность собственной внешностью. Любой прыщик или морщинка сводят с ума. Успокоить это помешательство можно, только продолжив пользоваться препаратом. Обеспокоенность внешностью отнимает значительную часть энергии и самооценки, что, в конечном счёте, приводит к перманентному снижению Обаяния на две точки. После многих лет использования продукт перестаёт действовать приблизительно на 10% потребителей, погружая их в пучину ненависти и отвращения к самому себе.

• **«Соблазн» (Entice):** Этот макияж был разработан «Сайрен» для создания Соблазнительниц (см. **Книгу Вирма**). Цена «Соблазна» астрономически высока, поэтому «Пентекс» даёт его только тщательно отобранным кандидатам. Местная девочка, Шэрон Миллер, попала в число избранных. «Соблазн» — сильный наркотик: большинство пользователей полностью оказываются в его власти в течение двух недель. Соблазнительницы готовы пойти на всё, чтобы получить очередную дозу косметики, и поэтому становятся одними из самых преданных агентов «Пентекса». Прежде, чем стать полнокровной Соблазнительницей, человек проходит через четыре стадии. Каждая фаза, кроме последней, длится около недели.

Первая фаза: стадия личинки — Первая неделя использования пьянит эйфорией. Женщина получает дополнительную точку Внешности и становится привлекательнее в сексуальном плане. Удовольствие от секса во много раз усиливается, и женщина великолепно себя чувствует, чувствует себя увлечённой. Очень немногие способны освободиться от пристрастия, возникающего в течение этой стадии.

Вторая фаза: Полу-соблазнительница — В ходе этой фазы жертва может частично восстановить рассудок и освободиться от зависимости (бросок Силы воли, сложность 6, нужно набрать три успеха). На этой стадии её тело начинает изменяться. На коже появляются железы, выделяющие невероятно сильнодействующий феромон. Также Соблазнительница окутывается полученной от Вирма Вуалью, которая делает её столь привлекательной. Вуаль даёт иммунитет к Делирию.

Третья фаза: стадия куколки — Это самая опасная стадия становления Соблазнительницы. Потребитель получает все силы настоящей Соблазнительницы, но совершенно не может их контролировать. Куколка переживает дикие смены на-

строения, скачущего между приступами сексуального влечения и опустошающей депрессией. На этой стадии, в чём-то напоминающей продолжительный «приход» от ЛСД, женщина не способна мыслить трезво. Отдельные Соблазнительницы испытывают дикие галлюцинации, которые могут воздействовать на окружающих.

Само собой, эта фаза очень опасна, поэтому «Пентекс» обычно изолирует Соблазнительниц, пока она не закончится. Это также последняя стадия, когда можно избавиться от вселяющегося бейна. Если попытка будет близка к успеху, бейн может направить обычные силы притягательности в противоположную сторону, делая Соблазнительницу объектом ненависти и отвращения со стороны окружающих. Это самая крайняя мера, так как бейн погибнет вместе со смертью своего носителя. В ходе этой стадии Соблазнительница претерпевает окончательные физические изменения: её зубы приобретают бритвенную остроту. В какой-то момент третьей фазы для завершения трансформации перестаёт требоваться косметика, но зависимость от неё не пропадает.

Четвёртая фаза: Соблазнительница — Последняя и окончательная стадия. Отныне женщина становится полноправной Соблазнительницей, полностью контролирующей свои силы. По желанию она может преображаться внешне, чтобы нравиться и обольщать. Соблазнительницы способны вытягивать представления о телесной красоте прямо из разума своей жертвы и даже могут одурачить подобным образом сразу нескольких человек (два разных человека будут видеть два разных облика). Они помогают «Пентексу» заманивать врагов в ловушку или совращать их на службу Вирму. Соблазнительницей может быть как мужчина, так и женщина. Чаще всего они получают хорошую зарплату и ценятся организацией.

• **«Харисма» (Kyrysma):** Это изобретение сент-клэрской фабрики «Панглосс» и на данный момент выпускается только для пробного рынка Сент-Клэра. «Харисма» — возбудитель жестокости и сексуального влечения под маской женских духов. Она делает потребителя желанной для противоположного пола, но это желание замешано на жестокости. Испытывающий влечение мужчина в то же время стремится сделать больно объекту своей страсти. С помощью этих духов Майкл Нордж надеется увеличить число изнасилований и случаев домашнего насилия по всей стране.

• **«Ночь сатир-налии» (Satyr-day Night):** Рекламным персонажем этой линии мужского одеколона служит ухмыляющийся сатир, окружённый льнущими к нему полуголыми девицами. Реклама обещает придать потребителю уверенность в себе, и одеколон выполняет это обещание… в некотором смысле. Мужчина становится бабником, у которого на уме только использовать, унижать и бросать женщин. Если он не может добиться женщины путём соблазнения, он получит своё другими способами.

Эффект одеколона слаб, но накапливается при длительном использовании. Данное средство не является лидером продаж, потому что не нравится большинству мужчин (оно вызывает у них «странные ощущения»), но «Панглосс» не снимет его с производства, пока «Ночь» продолжает извращать хотя бы часть мужского населения. При приёме внутрь эффект одеколона усиливается десятикратно. Те, кто пользуются «Ночью сатир-налии» достаточно долго, подсознательно хотят её выпить. «Панглосс» прикрывает себе спину, печатая на каждом флаконе «не для внутреннего применения». «Харисма» и «Ночь сатир-налии» взаимно усиливают эффект друг дру-

га.

Другие события

В этот день два члена футбольной команды устраивают в коридоре школы жестокую драку. Позже ночью Бренда Томпсон даёт Шэрон Миллер, девочке из команды поддержки, очередную дозу «Соблазна». Взамен ожидается, что она «развлечёт» одного из деловых партнёров Майкла Норджа.

Агенты замечают, что их кошмары усиливаются.

Четвёртая сцена (вторник)

Рядом с заброшенной шпагатной фабрикой обнаружены тела двух охотников, убитых Пелёночником. Вызвали полицию. Так как преступление явно связано с похищениями, она переадресует вызов агентам.

Шпагатная фабрика

Шпагатная фабрика представляет собой большу́ю производственную «коробку», окружённую лесом со всех сторон. Предприятие забросили в начале семидесятых. Фабрика облицована ржавыми листами железа, а её территорию стремительно возвращает себе лес. Снаружи внимательный наблюдатель может найти следы ботинок, которые совпадают с отпечатком возле дома Уилеров.

Охотники выпотрошены похожим образом, как и убитый охранник из «Панглосс». Похоже, что до тел добрались и другие животные. Самое ужасное, впрочем, находится внутри. Одна из комнат за закрытой на висячий замок дверью (замок совершенно новый, в то время как дверь стара и покрыта ржавчиной) превращена в извращённую пародию на детские ясли. В ней находится колыбель и несколько игрушек, а на стенах есть парочка детских рисунков. В угол забита окровавленная пара детских пижам. В другом углу на уровне пола есть небольшая вентиляционная шахта с сорванной крышкой.

За фабрикой находится неглубокая могилка с телами двух пропавших детей. Дочери Анны Уилер среди них нет.

Вопреки ожиданиям, Пелёночник здесь не живёт: это его «семейное местечко». На фабрике холодно, и агенты чувствуют тревогу. Надеясь выследить Пелёночника, полиция приведёт охотничьих собак, но животные не будут слушаться и не пойдут по следу. В полиции считают, что похититель может вернуться, и оставят трёх наблюдателей. Персонажи могут захотеть присоединиться к ним.

Беспорядки в школе

В этот же день капитан школьной команды по американскому футболу зашёл в раздевалку, достал из кармана пистолет отца и всадил пулю между глаз своего лучшего друга. Новости об этом ужасающем событии распространились по городу словно лесной пожар. Полиция попытается не подпустить агентов к этому делу, уверяя (справедливо), что оно их совершенно не касается. Если персонажи решат вмешаться

им потребуются неотразимые аргументы. Агентам придётся подёргать за ниточки, чтобы получить разрешение на допрос двух свидетелей по этому делу. Полиция взяла капитана команды под арест. Она также вызвала Шэрон Миллер, которую допросил лично начальник полиции Олсон. Это всего лишь формальность, и девушку отпустили. С ней были родители и адвокат, которые будут сопротивляться вмешательству со стороны персонажей.

Джек Стивенсон: Джек — капитан футбольной команды. Он давно был влюблён в Шэрон Миллер, но в последний месяц влюблённость переросла в настоящую одержимость (с тех пор как девушка начала пользоваться «Соблазном»). Джек стал ревновать к своему лучшему другу, который, казалось, добился расположения красавицы. В ходе ряда допросов становится очевидным, что он полон искреннего раскаяния. Джек настаивает, что Шэрон нисколько не виновата в этой смерти. Позже он признается, что большинство парней (и некоторые учителя) были по уши влюблены в неё.

Если агенты всеми правдами и неправдами добьются допроса Шэрон Миллер, она окажется расстроенной из-за стрельбы и абсолютно неотразимой.

Шэрон Миллер

Натура: Опекун

Маска: Кутила / Дитя

Физические: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3

Социальные: Обаяние 5, Манипулирование 4, Внешность 5

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Актёрство 2, Бдительность 2, Атлетика 3, Эмпатия 3, Хитрость 2

Навыки: Знание животных 3, Музыка 2, Скрытность 2

Познания: Компьютер 2, Расследование 1, Языки 1 (французский), Оккультизм 2, Наука 1

Дополнения: Контакты 5, Ресурсы 1 (у родителей Ресурсы 4)

Силы: На время убийства Шэрон осталось несколько дней до завершения второй стадии превращения в Соблазнительницу. Окружающие должны сделать бросок Силы воли (сложность 6) или влюбиться в неё. Через день-другой она окажется на третьей стадии. У неё будут все силы Соблазнительницы, но ни малейшей возможности управлять ими.

Зачарование: Просканировав разум жертвы, Соблазнительница может стать партнёром её мечты. Соблазнительница делает бросок Обаяния + Эмпатии по сложности, равной Силе воли цели. Эта же сила может сделать внешность Соблазнительницы менее заметной, позволяя ей спрятаться или убежать.

Вуаль суккуба: Эта сила требует броска Манипулирования + Хитрости по сложности Сообразительности + Звериных инстинктов (или Силы воли для обычных людей). Если выпадет успех, цель очарована и жаждет исполнить любой каприз.

Ярость 3, Гнозис 5, Сила воли 7

Достоинства: Железная воля

Внешность: Внешне Шэрон — хрестоматийная королева чемпионата. Девушке восемнадцать лет, у неё светлые волосы, загар и здоровое атлетическое телосложение. Она одевается красиво и, как правило, скромно. Впрочем, за последний месяц

она увлеклась вызывающими нарядами, чем сильно огорчает родителей.

Советы по отыгрышу: Боже, за последний месяц ваша жизнь перевернулась с ног на голову. Ещё пару недель назад вы строили планы на домашнюю игру «Жеребцов». Затем вы поступили в НЙПИ, чтобы изучать ветеринарию (вы всегда любили животных). А теперь мисс Томпсон и этот жуткий мистер Нордж говорят о работе моделью за 200 000 $ в год, Голливуде и — не будем наивными — о проституции. Что самое странное — вы заинтригованы. По крайней мере, будет, чем удивить родных.

Последние две недели были самыми странными, бурными и во многом лучшими в вашей жизни. Вы находитесь в постоянной эйфории, но понимаете, что это как-то связано с подаренной косметикой.

С какого-то момента вы поняли, что происходящее неправильно. Такое ощущение, что вы больше не контролируете себя, как будто у вас в голове две личности. С другой стороны, вы отрываетесь на полную катушку: вечеринки, секс, внимание. Вас страшит, что нет ничего, на что бы вы ни пошли ради косметики. Вот бы ещё не трусить так в обществе мистера Норджа. А эта мисс Томпсон? Да это же Мэрилин Куэйл на «спидах».

Прошлое: Шэрон Миллер родилась в одной из богатейших семей города. Оба её родителя занимают высокие должности в «Панглосс» и полностью лояльны компании. Они знают о Вирме и служат ему, хотя и с заметной прохладцей. Родители знают, что их дочь была выбрана для какой-то высокой должности в «Панглосс», но не в курсе подробностей. Ради собственного продвижения по карьерной лестнице, они готовы позволить Норджу использовать родную дочь.

Родители Шэрон превыше всего ценят респектабельность, и несколько разочарованы в своевольной дочери. Шэрон компенсирует недостаток внимания со стороны отца и матери бурной социальной жизнью в школе. Она уже несколько лет не девственница. Её обожает вся школа: Шэрон не ограничивается общением только с одной компанией. Все согласны, что именно она будет выбрана королевой чемпионата.

Шэрон Миллер — волевая девушка с хорошим (хотя и сбитым) моральным компасом. Этим качествам противостоит пристрастие к сильнодействующему наркотику. Результат совершенно непредсказуем. Вопреки образу королевы чемпионата, в Шэрон есть нечто от девчонки-сорванца. Родители пытаются держать её в узде, заставляя соблюдать нормы приличия.

Снаряжение: Кредитная карточка, жезл, модные наряды, красный спортивный автомобиль.

Примечание: Шэрон уже пользовалась своими способностями на благо «Пентекса» (для ускорения финансовых сделок), но пока девушку не просили сделать что-нибудь безнравственное с её точки зрения. Так как речь идёт о «Пентексе», в конечном счёте, её попросят помочь убить кого-нибудь. Если Шэрон успеет бесповоротно пристраститься к косметике, она согласится. Но если надавить слишком рано, она взбунтуется.

Дмитрий

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Племя: Танцор Чёрной Спирали (бывший Серебряный клык)

Натура / Маска: Фрик / Щёголь

Физические: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6)

Социальные: Обаяние 3, Манипулирование 4 (3/0/0/0), Внешность 4 (3/0/3/3)

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 2, Экспрессия 4, Запугивание 2, Звериные инстинкты 2, Хитрость 4

Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Стрельба 2, Фехтование 3 (кнут), Лидерство 3, Выступление 3, Скрытность 2

Познания: Загадки 2, Расследование 4, Правоведение 1, Языки 3 (русский, французский), Оккультизм 4 (Вирм), Политика 2, Обряды 1

Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Чистокровность 3, Ресурсы 5, Обряды 1

Дары: (1) Материнское прикосновение, Убеждение, Общение с духом; (2) Благоговение, Приказ духу, Перебои с техникой, Определить духа

Ярость 4, Гнозис 7, Сила воли 6

Ранг: 2

Обряды: Освящение талисмана

Фетиши: Дьявольский хлыст

Внешность: Дмитрий — дьявол-обольститель. Он высокий коротко стриженый блондин, одевающийся как кинозвезда сороковых годов (фетровая шляпа «федора», двубортный костюм и т. д.). У него очень ровные белые зубы с выступающими клыками. Во всём его облике проглядывают черты хищника. В волчьем облике у него белоснежная шкура с чёрным «алмазом» на лбу.

Советы по отыгрышу: Жизнь создана для развлечений. И если сильным приходится получать удовольствие за счёт слабых, тем лучше. Вы берёте всё, что захотите. Нордж — обычный провинциальный бюрократишка, который не видит всей картины. И он считает себя режиссёром пьесы?.. Вы бы не стали тем, кем являетесь, если позволили мальчикам на побегушках указывать себе. Вы уладите дела самостоятельно, а заодно и повеселитесь в процессе.

Прошлое: Дмитрий — бывший Серебряный клык из России. Невзирая на знатное происхождение и подготовку к высокому положению, его симпатии оказались на стороне Вирма. Он стал полноправным членом Танцоров, принеся им в знак почтения голову своего вожака. Периодически его стая выполняла для «Пентекса» кое-какую работу, и вскоре он стал внештатным устранителем проблем. На данный момент его услуги пользуются спросом. Дмитрий — владелец уважаемой компании, занимающейся международной торговлей. Несмотря на необычную манеру поведения, его полицейское досье безупречно.

Дмитрий — извращенец и садист. Его Психоз Чёрных Спиралей — хабромания (патологическая весёлость), проявляющаяся в извращённом чувстве юмора. В отличие от многих Чёрных Спиралей, он может показаться здравомыслящим, хотя приспешникам (особенно Дженет Бут) всё равно приходится обуздывать его время от времени. Попасть в руки Дмитрия — самое страшное, что может случиться с Шэрон Миллер.

Снаряжение: Бронированный лимузин (предоставленный «Панглосс»), два пистолета калибра .45, двубортный костюм, солнцезащитные очки, рация.

Дженет Бут (человек)

Натура / Маска: Хищник / Одиночка

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 4 (годзю-рю), Запугивание 3, Знание улиц 4, Хитрость 2

Навыки: Вождение 2, Стрельба 4 (винтовка), Фехтование 3, Ремонт 2, Безопасность 2, Скрытность 3, Выживание 2

Познания: Тайные службы 2, Расследование 3, Военное дело 2, Оккультизм 2

Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Ресурсы 4

Сила воли 6

Достоинства / Недостатки: Связи с преступностью / Одноглазость

Внешность: Бут — спортивная женщина среднего телосложения с короткими чёрными волосами. Одежда подходит для загородных прогулок (синие джинсы, коричневая кожаная куртка и т. д.). Дженет потеряла левый глаз и носит стеклянный протез другого цвета (настоящий глаз чёрен, а вставной — голубой). Обычно она носит жёлтые охотничьи очки.

Советы по отыгрышу: Дмитрий — хороший лидер и чертовски умелый убийца, но ему необходим верный помощник. Это вы. Вы обеспечиваете выполнение работы и следите, чтобы остальные держали себя в руках.

Прошлое: Дженет — бывший агент ЦРУ, пробивший «стеклянный потолок». Ей не раз поручали секретные миссии (включая ликвидации) в Центральной и Южной Америке. В ходе одной из таких миссий на неё вышел «Пентекс» и предложил более выгодные условия. В команде Дмитрия она одна не выглядит конченым отбросом и способна легко смешаться с толпой. На Бут отсутствует полицейское досье, и она всё ещё востребована в ЦРУ.

Дженет — хладнокровный убийца, единственный трезвомыслящий член банды. «Пентекс» доплачивает ей, чтобы она держала Дмитрия в узде. Дженет избегает открытого боя, предпочитая убивать из снайперской винтовки.

Снаряжение: Мощная снайперская винтовка с оптическим прицелом ночного видения, пистолет калибра .45 (с серебряными пулями), посеребрённый кинжал, прибор ночного видения, кевларовый бронежилет, рация.

Голодранец Дэн (кинфолк)

Натура / Маска: Головорез / Головорез

Физические: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 4

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 2, Внешность 1

Ментальные: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 2, Атлетика 3, Драка 3, Запугивание 3

Навыки: Стрельба 2, Фехтование 4 (бейсбольная бита), Скрытность 2, Выживание 2

Познания: Расследование 1, Оккультизм 2

Дополнения: Контакты 3, Ресурсы 3

Сила воли 5

Достоинства: Кинфолк гару, Великан, Связи с преступностью

Внешность: Голодранец Дэн — лысый мужик с бычьей шеей, чуть моложе сорока лет. Он настолько огромен и уродлив, что больше похож на свинью, чем на человека. Его голову покрывает татуировка с нордическим драконом и стилизованной свастикой на макушке.

Советы по отыгрышу: Вся веселуха в работе на Дмитрия. Избивать людей за деньги? Чувак, круче не бывает.

Прошлое: Голодранец родился в племени Чёрных Спиралей и всегда был ему верен. Также он состоит в рядах БАС[22] (Белого арийского сопротивления), расползшейся по стране банде расистов. Дэн жалеет, что не родился гару, и компенсирует это чрезвычайной жестокостью. Он привлекался к уголовной ответственности (побои, преступления на почве нетерпимости, покушение на убийство), но уже отсидел своё и чист перед законом. У него нет права на ношение оружия, что даёт узнавшим о криминальном прошлом агентам законный повод для ареста.

Снаряжение: .50 AE Desert Eagle (с серебряными пулями), бейсбольная бита с посеребрёнными шипами (повреждения Сила + 2; бита носит имя «Мьёлльнир», что при встрече с Эндрю Ли спровоцирует изрядный экзистенциальный кризис), ящик пива, взятый напрокат мотоцикл.

Хардкор (человек)

Натура / Маска: Фрик / Фрик

Физические: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 2

Социальные: Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2

Ментальные: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4 (скалолазание), Драка 2, Уклонение 3, Знание улиц 4 (наркотики), Хитрость 2

Навыки: Вождение 4 (бегство), Стрельба 2, Фехтование 4 (гаррота), Музыка 3 (электрогитара), Ремонт 2, Скрытность 4

Познания: Компьютер 1, Расследование 2, Правоведение 1, Оккультизм 3

Дополнения: Союзники 2, Контакты 3, Ресурсы 3

Сила воли 4

Недостатки: Зависимость (амфетамины), Мазохист

Внешность: Хардкор — ходячая подушечка для булавок. Он проколол буквально каждый клочок своего тела (уши, нос, соски, гениталии, язык). С одной стороны головы волосы выбриты, с другой — длинны и раскрашены разными красками. Он носит кожаные штаны, засаленную футболку и косуху (согласно моде вся одежда порвана). Тело покрывают многочисленные татуировки, большинство неприличные.

Советы по отыгрышу: Нихрена! В С-Ш-А а-нар-хи-я!

Прошлое: В детстве Хардкор колесил по стране в фургоне под названием «Детективо-мобиль» вместе с друзьями и собакой. Друзья были вундеркиндами и воображали себя сыщиками. Среди них был химик, который накачал Хардкора амфетаминами. Когда он отрубился, они вышвырнули его на обочину вместе с собакой. С тех пор он везде побывал и всё повидал (во всяком случае, он так думает). Хардкор — умелый панк и фьюжн-металл гитарист. У него были судимости по ряду преступ-

22 Английскую аббревиатуру WAR можно перевести как «война».

лений (в большинстве своём связанные с наркотиками), но недавно «Пентекс» стёр его личное дело.

Хардкор никак не разберётся, то ли он металлист, то ли он панк-анархист. Но он точно знает, что ему нравится ловить кайф, дебоширить и бить людей по голове. Он амфетаминовый наркоман со стажем; Дмитрий пользуется этой зависимостью, чтобы держать его под контролем. Вероятнее всего, что в перестрелке от контроля не останется ни следа. Хардкор умеет передвигаться почти бесшумно и считает, что способен ходить по Умбре и становиться невидимым. Единственный его настоящий друг — собака Сблюви-Ду.

Снаряжение: Посеребрённый выкидной нож, пистолет калибра .38 (серебряные пули), электрогитара, гаррота с посеребрённой струной и рукоятками, разнообразные наркотики.

Пятая сцена (среда)

В город прибывает Дмитрий и его банда. В местном аэропорту их поджидают охранники из «Панглосс», которые отвезут их на встречу с Майклом Норджем. Нордж и Дмитрий с первого взгляда испытывают взаимную неприязнь. Майкл показался Дмитрию излишне осторожным и зацикленным на общественном мнении. Более того, Нордж не сможет выделить Дмитрию достаточно людей: чтобы защищать фабрику, ему нужны все наличные ресурсы. От Дмитрия можно ожидать чего угодно, и Нордж опасается, что он привлечёт к фабрике ненужное внимание. Дмитрий получит несколько поручений: найти и убить Пелёночника (мешающего социальным экспериментам Норджа), устранить пришлых гару и проконтролировать агентов.

С Дмитрием приехала личная команда (Дженет Бут, Голодранец Дэн и Хардкор), организованная группа, преданная лично ему. Они могут поддерживать связь между собой с помощью радио-гарнитуры и невосприимчивы к Делирию благодаря процедурам «Пентекса». Это настоящие выродки, которые остановятся за городом, чтобы не привлекать внимание своей экстравагантной внешностью. Но у них хватит денег и нанятых «Пентексом» адвокатов, чтобы проблем с законом не было. Полиция получила приказ не связываться с ними.

Пьеса начинается. Дмитрий решил для начала разобраться со «Степными волками». Встреча с Пелёночником заинтригует его: они даже могут заключить альянс. Также Дмитрий захотел увидеться с Шэрон Миллер. Её родители получили приглашение, но девушка пропала. После стрельбы в школе, ей нужно было побыть одной, чтобы осмыслить произошедшее, и теперь она бесцельно бродит по пригороду. По усмотрению рассказчика, она может оказаться втянутой в будущие происшествия.

Вторжение в «Панглосс»

В последние дни «Степные волки» держались тише воды ниже травы и пытались что-нибудь разузнать о городе. Каприс изучила фабрику «Панглосс» и обнаружила, что Майкл Нордж — её директор. Она поделилась открытием со стаей. В ночь с четверга на пятницу «Степные волки» врываются на фабрику. Банда Дмитрия не успевает приехать и схватить их. Убиты два охранника. Вторжение попало на видеозапись с камер наблюдения, и Майкл Нордж замечает семейное сходство между собой

и Сэмюэлем. Агентам данную запись не покажут. Если они узнают о вторжении, полиция будет настаивать что это не их дело (и на этот раз не отступится).

«Степные волки» не найдут прямых свидетельств наличия на фабрике Вирма и изберут целью на завтра Нордж-Вэлли.

Стью Пауэлл («Пелёночник»)

I know something about opening windows and doors
I know how to move quietly, to creep across creaky wooden floors
I know where to find precious things in all your cupboards and drawers
…Intruder's happy in the dark
— Peter Gabriel, "Intruder"

Порода: Хомид

Покровительство: Рагабаш

Племя: Ронин (некогда Костегрыз)

Натура: Мазохист / Мученик

Маска: Подхалим / Кающийся грешник

Физические: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 3 (5/6/6/6)

Социальные: Обаяние 1, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 1 (0/0/1/1)

Ментальные: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4 (плавание), Драка 3, Уклонение 3, Звериные инстинкты 2, Знание улиц 2, Хитрость 2

Навыки: Фехтование 3, Исполнение 1, Скрытность 5 (красться), Выживание 3

Познания: Загадки 3 (тайны), Расследование 3 (слежка), Оккультизм 3, Обряды 1

Дополнения: Обряды 1

Дары: (1) Затемнение белёсого глаза, Снятие печати, Нюх голодной гончей, Запах бегущей воды, Запах сладостного мёда; (2) Зарывание

Ярость 6, Гнозис 7, Сила воли 5

Ранг: 0 (раньше был 2)

Обряды: Освящение талисмана

Фетиши: Потерянный брелок

Достоинства / Недостатки: Жалкий, Гуттаперчевый, Тонкий слух, Острый нюх / Преследуемый приведением, Кошмары, Сильная фобия (Костегрызы / Носферату), Низкая самооценка, Чувствительность к свету, Амнезия, Мания (убийство)

Внешность: Стью Пауэлл похож на задрипанного Горлума. У него мертвенно-белая кожа, спутанные волосы и глаза навыкате. Он не ходит, а крадётся, и смотрит так, будто ждёт удара. Пауэлл носит драные джинсы, грязную кожаную куртку, бейсболку (надетую задом-наперёд) и берцы. Из-за светочувствительности он пользуется солнцезащитными очками. На шее у него висит бильярдный шар «восьмёрка». Маловероятно, что вы увидите его, прежде чем его пальцы сомкнутся у вас на горле. Пелёночник чем-то напоминает амфибию. В волчьем облике он настолько покрыт паршой, что почти полностью облысел. У него кривые жёлтые зубы, а «восьмёрка» болтается на шее в любом облике.

Советы по отыгрышу: Ути-пути, какой ребёночек. Почему бы не взять его? Они бьют, и бьют, и бьют вас. Хотят убить. Но вы убегаете. Плохие, плохие Косте-

грызики. Плохие, уродливые шее-кусаки. Хороший, хороший Пелёночник. Не хотел причинять зла. Хотел всего лишь поиграть. Детка. Детка. Она всего лишь игрушка. Запомнил их всех, каждого. Они шли за тобой. Шли. Шли. Шли. Хотел быть хорошим. Ухаживал за ними, но противные детишки всё кричат и кричат. Ужасный, ужасный шум. Надо заткнуть их! Тише. Тише. Тише.

Прошлое: Стью Пауэлл жалок, но неисправим. Отвращение к себе заставило этого мазохиста пойти на худшее из преступлений — похищение и убийство детей. Он воображал, что сможет «позаботиться» о детях, возможно, желая искупления за прошлые грехи. Вполне ожидаемо, дети оказались «слишком хрупкими» и умерли, из-за чего Пелёночник зашёлся в приступе самоуничижения.

Прошлое Пауэлла покрыто тайной. Он сам не помнит ранний период своей жизни, хотя очевидно он был полон издевательства. Самые ранние его воспоминания относятся к Майями начала семидесятых. Из-за него погибло шестеро детей. Действия Пелёночника угрожали как Вуали, так и Маскараду вампиров. Союз Костегрызов и Носферату выследил его и загнал в канализацию. Собрался импровизированный полевой совет, и Костегрызы провели над Пауэллом обряд Чёрного шара (см. **Книгу племени Костегрызов**). Впрочем, это была простая формальность, так как ему была уготована смерть. Его жестоко избили, но Пауэлл умудрился сбежать. С тех пор он стал парией даже в среде изгнанных Костегрызов. Пелёночник стал держаться сельских районов, потому что в городе о нём знали все, и любой Костегрыз прикончил бы его при встрече. Он вынужденно скитался, принося несчастья попутным городам.

Решив поискать похожие дела, агенты найдут схожие случаи убийств, происшедшие за последние двадцать лет во многих городах Америки (то же самое обнаружит и Синди Кроули).

Пауэлл — трус и в случае столкновения пустится в бегство. Но если бежать некуда, он будет сражаться как загнанная в угол крыса. Ему нравятся канализационные туннели и заброшенная угольная шахта, в которой он устроил себе резиденцию. Он превосходный пловец и нападёт на преследователей на глубине. Проиграв, Пелёночник начнёт хныкать и молить о пощаде.

Особое: Пауэлл верит, что его преследуют призраки убитых детей. И это на самом деле так. Они мучают его и пытаются отвлечь в минуту опасности. Когда дойдёт до боя, агенты получат невидимого союзника в лице призраков. Пелёночник постоянно бормочет себе под нос о «привиденьицах». Агенты могут подслушать это и использовать против него.

Снаряжение: Шкуросъёмный нож, плюшевый медвежонок, погремушка, медальон с изображением женщины (возможно, его матери — это единственная ценная для него вещь).

Шестая сцена (четверг)

Ранним утром, ещё до восхода солнца, Пелёночник наносит новый удар. Он похищает девочку по имени Кэрол Энн, спящую между родителями, и приносит её на шпагатную фабрику. Разорение «особого места» приводит Пелёночника в бешенство. Бесшумный словно смерть, он весьма вероятно застанет врасплох поли-

цейских, наблюдающих за фабрикой. Если там только полиция, Пауэлл нападёт и убьёт двух (третий спасётся бегством). Но если вместе с ними есть агенты, ситуация примет совсем другой оборот. Независимо от того, нападёт похититель или нет, Кэрол Энн заметит агентов и закричит о помощи. Столкнувшись с превосходящими силами, Пелёночник отступит в своё потайное жилище. Убегая, он пересечёт центр Нордж-Вэлли.

Персонажи (или — в случае их отсутствия — выживший полицейский) могут заметить, что Пелёночник покрыт грязью и угольной пылью. Если агенты спросят полицию, с чем это может быть связано, то они вспомнят: «Точно. На юге рядом с Нордж-Вэлли есть заброшенная угольная шахта».

У Пелёночника мозги набекрень: он даже не подумает перекинуться в Кринос (обеспечив себе бегство с помощью Делирия) в начале столкновения. Вопящую девочку он заберёт с собой. Пелёночник бежит в лес, выкрикивая проклятья в сторону преследователей — агентам предстоит жаркая погоня.

Столкновение в Нордж-Вэлли

«Степные волки» изучают Нордж-Вэлли в то самое время, когда Пелёночник пробегает через него. Если погони не будет, он проберётся незамеченным. Но если за ним гонятся агенты, то звуки погони (крики, пальба) наверняка привлекут внимание стаи.

Выйдя на звук, «Степные волки» столкнутся со смердящим Вирмом Пауэллом и набросятся на него в Криносе. Вследствие Делирия агенты могут выбыть из игры. Вероятнее всего, они запомнят, будто произошла потасовка злобных псов.

Первая встреча с гару должна быть отыграна рассказчиком на все сто, особенно если персонажи до этого не видели оборотней. Их пальцы должны застыть на спусковых крючках. Сейчас полнолуние, не так ли? Деревья пляшут вокруг них как на безумной карусели. Из-за природы Нордж-Вэлли Делирий сказывается хуже обычного (плюс один к сложности на броски Силы воли). Вместо четырёх волков они могут увидеть сотни… или всего-лишь тявкающую дворнягу, убегающую прочь. Жители Нордж-Вэлли выйдут посмотреть, что случилось, но их подготовка не лучше, чем у агентов (хотя им тоже могут причудиться странные вещи).

Сражению Пауэлл предпочитает бегство. Используя Дары (Затемнение белёсого глаза и Запах бегущей воды), он может становиться почти невидимым и необнаружимым. Шансы на побег весьма велики. Если девочка до сих пор у него, «Степные волки» попытаются её спасти, но без борьбы её не получить. В случае успеха они оставят Кэрол Энн с агентами. Девочка потрясена, но в остальном невредима. «Степные волки» не нападут на агентов, если те не проявят инициативу. Каприс может обшарить карманы находящегося в Делирии агента (Дар: Забрать забытое), чтобы узнать, кто они такие. А ещё она может подшутить над ними (связать шнурки вместе и т. п.). Если «Степные волки» смогут убить Пелёночника, агенты обнаружат неподалёку его страшно искалеченное тело.

Если же Пелёночнику удастся убежать (что вероятнее всего), «Степные волки» не смогут отследить его и уйдут с места происшествия. С другой стороны, теперь агенты могут узнать об угольной шахте (или разузнать про неё в городе).

Примечание для рассказчика: Для усиления драматического эффекта, лучше

будет, чтобы девочку спасали не «Волки», а агенты. Персонажам необходимо понимать, что каждая минута может стать для Кэрол последней. Грозящая девочке опасность должна заставить их бросится за ней в шахту без раздумий.

Угольная шахта

…не всякий мангуст, даже самый умный и старый, решится последовать за коброй в нору.

— Редьярд Киплинг, *Рикки-Тикки-Тави (пер. К. Чуковского)*

Около мили на юг от Нордж-Вэлли расположена угольная шахта «Гарольд энд Гарольд» (Harold and Harold). Уже свыше тридцати лет шахта не эксплуатируется, но даже спустя всё это время вред, нанесённый экологии, впечатляет. Если кто-нибудь из агентов знаком с горнодобывающей промышленностью, он заметит, что при всём желании больше вреда окружающей среде нанести невозможно. Месторождение разработано одновременно и открытым и шахтным способом; центральный ствол шахты уходит в склон холма. Покрытый ржавчиной знак гласит: «Гарольд энд Гарольд № 217».

Вход — а также ряд туннелей — частично завален. Любой выкрик грозит новыми обвалами. Часть туннелей по шею заполнена водой, а некоторые погружены под воду целиком. Не единожды отпечатки ботинок приводят, казалось бы, в глухой тупик, в полу которого есть заполненное водой отверстие. Агентам придётся проплыть по этим туннелям, если они хотят продолжать преследование. А ещё туннели кишат крысами, сотнями крыс.

Пелёночник знает пещеры как свои пять пальцев и воспользуется этим, чтобы убегать и контр-атаковать. Если он сможет сбежать вместе с Кэрол Энн, то притащит её прямо сюда. Если не действовать быстро, девочка — нежилец. Последовать за Пелёночником — почти самоубийственный поступок (но вы же знаете игроков!).

Агенты не могут вызвать полицию, не боясь нарушить протокол безопасности ДСР (если они поняли, что Пауэлл — оборотень). Полиция может выделить пять человек подкрепления (хорошее пушечное мясо). Поддержка от ДСР прибудет не раньше, чем через два дня, так что агентам остаётся только ринуться навстречу опасности. Если они решатся на это, преследование должно стать своего рода кульминационным моментом. Рассказчику необходимо отыграть, что агенты с тем же успехом могли полезть за змеёй в её нору. Ничто не должно даваться легко. Пол скользкий и покрыт грязью и угольным шлаком. В шахте полно опасных провалов и небольших боковых проходов. Пелёночник может поджидать агентов в одном из ведущих наверх колодцев.

Агенты могут отправиться в город за снаряжением (верёвка, водонепроницаемые фонарики, спички). Впрочем, фонарик можно потерять или разбить. Рассказчику предстоит изрядно повеселиться, отбирая у агентов источники света один за другим, по ходу продвижения в глубь шахты. Помимо прочего, персонажи легко могут потеряться, если не будут отмечать свой путь (не напоминайте им об этом, только если у кого-нибудь нет Достоинства Здравый смысл).

Шахта довольно разветвлена: у неё есть несколько дополнительных выходов на поверхность. Это позволяет агентам выбраться наружу, если они заблудятся или попадут в ловушку, но это же позволяет Пелёночнику сбежать. В одном из концов

шахты Пауэлл нашёл останки двенадцати шахтёров, погибших в результате обвала 55-го года. Кости обгрызены, но сложно сказать кем, Пелёночником или крысами. Дальнейшие исследования покажут, что компания «Гарольд энд Гарольд» прекратила поиски шахтёров, так как это «не оправдывало затрат».

Когда Пелёночник поймёт, что в его дом вторглись чужаки, он выйдет из себя. Но даже тогда он не станет нападать в открытую. Вместо этого он будет беспокоить пришельцев, используя Умбру, знание местности и великолепное умение прятаться и плавать. Как минимум одного агента он попытается затолкнуть в чёрную грязную воду.

Шахта упирается в небольшое подземное озеро, питаемое дождями и подземными источниками (таинственные предположения?). Маловероятно, что Пауэлла удастся взять живьём: скорее всего либо он, либо агенты не вернутся из шахты «Гарольд энд Гарольд» № 217. Если Пауэлл сбежит, его может найти Дмитрий. Эта парочка способна найти общий язык.

Седьмая сцена (Ночь четверга / пятница)

Если агенты смогут схватить или убить Пелёночника, их задание официально завершено… или нет?

Возможно, агенты уже догадываются, что в городе происходит нечто большее, чем похищения. Осборн примет ходатайство и разрешит остаться, если они попросят. Если Пелёночника удалось взять живым, агентам прикажут немедленно доставить его в штаб-квартиру. Не забывайте, что держать в плену существо, способное сбежать в Умбру, очень непросто. Если Пелёночник убит, агенты должны будут уведомить об этом полицию (но не прессу). У них есть полномочия запретить местному судмедэксперту провести вскрытие: исследователи из ДСР прибудут на следующий день (если никто из персонажей не может сделать это самостоятельно для чего необходимо Расследование 2, Медицина 3 и Наука 2).

«Панглосс» рада закрытию дела и поэтому не будет возражать против методов, используемых агентами. Вскрытие выявит сверхъестественные особенности тела. Затем местный судмедэксперт может выдать справку о смерти, а тело отправят в ДСР для дальнейшего изучения. Прессу оповещают о закрытии дела. С этим может справиться и Денфорд, если агенты перескажут ему подробности (без упоминания о сверхъестественном). Если обойдётся без оплошностей, журналисты успокоятся и переключатся на другие события (все, кроме Синди Кроули). Благодарность полиции не знает пределов, но агентам намекнут, что пора бы и честь знать.

Записка

Возвращаясь в четверг вечером в отель, агенты найдут подсунутый под дверь конверт. Внутри находится записка, умоляющая о встрече в «Отцепленном вагоне» в восемь вечера. Отправитель не называет имени, но заверяет, что обладает ценной информацией.

Отцепленный вагон

Письмо написано Робертом Хиллом. Если агенты воспримут письмо всерьёз, то приедут в самый разгар веселья. В баре шумно и прокурено. Роберт одиноко сидит в углу и пытается «небрежно» привлечь внимание персонажей. Он явно не в своей тарелке. На Роберте псевдобайкерская одежда, и он старается соответствовать облику. Он надел тёмные солнцезащитные очки и не вынимает сигарету изо рта (хотя обычно не курит). Вскоре агентам становится ясно, что Роберт пересмотрел шпионских фильмов.

Хилл выкладывает свои подозрения в отношении «Харисмы». Он признаётся, что не нашёл химического подтверждения, но рассказывает про поведенческие опыты и смерть соседа. Он не знает, что делать, и сильно напуган. Роберт делится своими подозрениями о причастности к этому полиции и заявляет, что Анна Уилер может подтвердить его обвинения.

Анна Уилер

Бренда Томпсон в курсе разговора между Анной и Робертом, не является для неё тайной и посещении Хиллом отеля агентов. Она считает ситуацию опасной для фабрики и решает взять её в свои руки. Бренда поручает одному из силовиков «Панглосс» (тому самому, что убил приятеля Хилла) устранить Анну Уилер. У неё готов хитрый план, согласно которому связать «Панглосс» с убийством будет невозможно. Так как Бренда работает директором по связям с общественностью, ей известно о семейных проблемах Анны. Она посылает оперативников в излюбленный кабак Фрэнка Уилера. Те угощают его выпивкой и настраивают против жены. Также они незаметно подмешивают ему небольшое количество «Ночи сатир-налии». Злой и пьяный, Уилер отправляется домой, чтобы «хорошенько проучить» свою жену.

Приблизительно во время встречи агентов с Хиллом, Фрэнк избивает и насилует свою жену. Побои прекратятся, только когда он задушит её. Если агенты не вмешаются, этой ночью Анна умрёт. Позвонив ей (чтобы подтвердить рассказ Хилла), агенты услышат сообщение о том, что абонент недоступен (телефон разбит о стену). Направившись к Уилерам, они прибудут как раз вовремя. Фрэнк Уилер силен и одурманен алкоголем. Он может напасть на агентов, если они попытаются помешать ему «исполнять свой долг», а может сжаться в клубок и зарыдать. Пережив события этой ночи, Анна наконец найдёт в себе силы окончательно расстаться с мужем.

Хорошие новости

В пятницу утром двое охотников находят дочь Анны Уилер. Её отвозят в местную больницу, где о ней могли бы позаботиться, хотя девочка невредима. Если Анна жива, заплаканные мать и дитя воссоединяются. Полиция не будет препятствовать допросу пострадавшей, так как это имеет отношение к делу Пелёночника. Девочка сообщит агентам, что похититель мог «превращаться в пёсика». По её словам, он постоянно бормотал про пещеры. Девочка цела, но испугана. Она смогла сбежать через вентиляционную шахту, пока Пелёночник отсутствовал.

Остальные события

Рассказчик может подарить персонажам два дня перед празднованием возвра-

щения выпускников, чтобы перевести дух, а может провернуть механизм ещё на одно деление. Персонажи, вернувшиеся в «Панглосс» для очередного разговора с Майклом Норджем, встретят Дмитрия сотоварищи. Встреча крайне натянута и проникнута скрытым чувством угрозы. Возможно, что Шэрон также окажется на фабрике, хотя Нордж спрячет её от агентов. Если агенты решат пошпионить (наблюдая за фабрикой издалека и т. п.), то могут заметить, как её заводят внутрь и выводят обратно.

Чтобы понять, как много известно персонажам, Дмитрий будет следить за ними из Пенумбры. Агенты ощутят посторонний взгляд, и Дмитрий может стать главным элементом их кошмаров.

Дмитрий находит Шэрон Миллер и решает, что она «пальчики оближешь». Ему приходит мысль, что девушка вписывается в его планы, и он начинает искать, как бы увести её у Норджа.

После ночного нападения Нордж теряет самообладание и начинает действовать в нехарактерной для себя грубой манере. Он может начать убивать всех, кого посчитает угрозой, последствия оставив на потом. Вот несколько возможных целей Норджа:

а) Если Пелёночник остался в живых, Нордж прикажет Дмитрию убить агентов и свалить вину на похитителя.

б) С помощью Шэрон он может попытаться завлечь агентов (или хотя бы одного из них) в ловушку. При этом Шэрон, вероятно, взбунтуется. Ей кажется, что если она продержится до конца чемпионата, то всё будет хорошо. До тех пор Шэрон будет отказывать Норджу.

в) Роберт Хилл гибнет из-за пожара в лаборатории.

г) Анну Уилер столкнут в какой-нибудь механизм на фабрике (если она жива и вернулась к работе).

Вышеперечисленные планы вступают в действие по решению рассказчика.

Восьмая сцена (суббота — чемпионат выпускников[23])

Настал день чемпионата. Погода чудесна и город будто бы сбросил с себя покров, лежащий на нём весь последний месяц. В свете недавних событий часть жителей захотела отменить чемпионат, однако в бравурном радиосообщении мэр заявил, что «чёрта-с-два даст сорвать игру». Поэтому празднества пройдут, как запланировано. В этот субботний день город наводнён толпами людей.

Утром проходит парад с участием мэра, футбольной команды, полицейского и пожарного департамента, некоторых местных клубов и отряда болельщиц. Шэрон Миллер вместе с остальной группой поддержки находится на платформе «ангелочки». Она входит в третью стадию превращения в Соблазнительницу и находится на пике сексуальности. Это не ускользает от внимания толпы: некоторые решают, что с ней определённо что-то не так.

Чемпионат выпускников

23 *Англ.* Homecoming — традиция американских выпускников собираться в родном городе и устраивать спортивные игры, парады и другие торжества.

С гибелью одного из лучших игроков и арестом другого, город не слишком-то верит в победу над Сиракузами. Тем не менее, команда определённо «на взводе». Болельщицы с Шэрон Миллер во главе пребывают в отличной форме. Стадион охвачен возбуждением; город погружён в праздничное настроение, но кажется, что за торжественностью скрывается нечто пустое и нервное. С наступлением вечера погода становится холодной и ветреной.

«Панглосс» отправляет «компаньона» забрать Шэрон после игры, чтобы она не смогла принести каких-либо неприятностей. Шэрон ускользает от него и растворяется в толпе. Агенты могут поймать её, если установили за ней наблюдение и будут расторопными. Компаньон (он же убил приятеля Хилла) вытащит пистолет и откроет стрельбу, если персонажи вмешаются. Это даст Шэрон возможность воспользоваться суматохой и сбежать. Девушка достаточно контролирует свои способности к превращению, чтобы облегчить себе побег (она способна смешаться с толпой). Попав в руки агентов, она некоторое время будет послушной, но воспользуется любой возможностью сбежать. При этом она не будет использовать свои способности, так как не хочет никому навредить.

Костёр

Примечание: сцена не произойдёт, если Шэрон Миллер находится под стражей «Пентекса» или агентов.

Ночь прохладна и ясна. Морозный ветер носится по территории школы, где на костёр посвящённый чемпионату собралось триста человек. Агентам может показаться, что в костре есть нечто смутно знакомое и смущающее, связанное с содержанием их снов. Холм, на котором стоит школа, возвышается прямо над Нордж-Вэлли. Здесь нередко царит злое возбуждение, но нынешней ночью оно ещё сильнее. Толпа возбуждена и раззадорена. Выступления тренера, директора школы и мэра длятся дольше, чем следовало бы при таком холоде. Толпа возбуждается всё сильнее, хотя всё ещё поддерживает видимость командного духа. Тренер выходит на подиум, чтобы назвать имена короля и королевы чемпионата. Королём становится новый нападающий команды, Мартин Шваб. Королевой (как и предполагалось) — Шэрон Миллер.

Шэрон поднимается на платформу, чтобы принять корону, но вид у неё разбитый. Шатаясь, она восходит на подиум и произносит бессвязную и сбивчивую речь. Сегодня она собрала волю в кулак и решила отказаться от «Соблазна». Она добилась некоторого успеха, но результат не окончателен. Вселившийся в неё бейн использует свои силы, чтобы переменить чувства толпы на недовольство, надеясь таким образом запугать и подчинить Шэрон. Впрочем, этого недостаточно, чтобы полностью перекрыть её привлекательность (а также природное обаяние). В результате толпа внезапно оказывается расколотой на два противоположных лагеря. Часть по-прежнему горячо симпатизирует девушке. Остальные не понимают, о чём она говорит с подиума, одно они знают точно — это им не нравится. Среди зрителей прокатывается недовольный гул.

Если персонажи присутствуют при этих событиях, они должны сделать бросок Силы воли (сложность 6, требуется два успеха), чтобы справится с нахлынувшей бурей эмоций. В случае неудачи, их Натура (и общее впечатление от Шэрон) определя-

ет, к какой фракции они примкнут. Толпа разделилась в соотношении 60 к 20 против королевы чемпионата. Не подпавшие под влияние бейна всё ещё могут принять чью-либо сторону или попросту отойти в сторонку.

Несмотря на свои силы, Шэрон — всего лишь искра, запалившая фитиль. Окрестности являются мистической пороховой бочкой, и дух города силён этой ночью. Энергии каэрна подобно катализатору выводят неподвластные Шэрон способности далеко за их обычные пределы. Природа каэрна — видения — заставляет многих из горожан погрузиться в память своих предков. Пуританское наследие бурлит на поверхности. Сцена всё сильнее похожа на сожжение ведьмы. Видения сожжённой целительницы-Вендиго могут пронестись у ряда людей перед глазами.

Появление Дмитрия и Степных волков усложняет и без того непростую ситуацию. Дмитрий со своей группой наблюдает из-за последних рядов. Пелёночник может быть с ними, если остался жив. «Степные волки» расположились ещё дальше, спрятавшись неподалёку за деревьями. Если что-нибудь пойдёт не так, Дмитрий попробует «спасти» Шэрон (для себя). «Степные волки» могут попытаться убить девушку, так как от неё попахивает Вирмом.

Толпа противников Шэрон берёт верх: её стаскивают с платформы и тащат к костру. Часть толпы скандирует: «Сжечь ведьму!» Другие говорят на языках[24] и непроизвольно трясутся. Персонажи могут заметить, что даже когда девушку стаскивают вниз, она не зовёт на помощь, но ведёт отчаянную внутреннюю борьбу. Персонажи, ставшие на её защиту единым фронтом (открыв стрельбу в воздух и т. д.), могут замедлить продвижение толпы, но она не в настроении внять голосу разума. Вместо этого, толпа может ополчиться и на агентов.

Решив вмешаться, Дмитрий и «Степные волки» перекинутся в Кринос, коренным образом изменив ситуацию. Бóльшая часть людей подпадёт под действие Делирия. Горожане должны добавить два к сложности броска Силы воли на сопротивление Делирию (из-за городской истории). В этот раз агенты могут оказаться более стойкими. «Степные волки» вынуждены сдерживаться, чтобы не навредить толпе, и не нападут на Шэрон в присутствии Дмитрия. Дмитрия судьба невинных зрителей нисколько не заботит, но ему и без того есть чем заняться. Таким образом, среди зевак возможны только случайные жертвы.

Разворачивается перестрелка и рукопашная схватка. Голодранец Дэн и Эндрю Ли схлестнутся друг с другом, чтобы узнать кто владеет настоящим Мьёллниром. Оставшись в сознании и определившись, на чьей они стороне, агенты могут сыграть ключевую роль. Из-за Вуали толпа почти ничего не вспомнит о случившемся. Убитые гару возвратятся к человеческому облику, не оставив прямых улик.

Дмитрий попытается сбежать с Шэрон на своей машине. Столкнувшись со значительными препятствиями (чтобы завладеть Шэрон, он охотно пожертвует Голодранцем и Хардкором, но не Дженет Бут), гару решит, что овчинка выделки не стоит и ударится в поспешное бегство. Считая, что слишком много перенёс в ходе работы, он может ненадолго остановиться по пути из города, чтобы убить Майкла Норджа. Чтобы опередить в этом деле «Степных волков», ему потребуется поторопиться {He may leave to rush to beat the Steppin' Wolves to it}.

---

24 Имеется в виду глоссолалия.

Эпилог

Скорее всего, костёр станет кульминацией Сент-Клэрского предприятия. После смерти Пелёночника всё вскоре вернётся на круги своя. Агенты могут остаться в городе, если чувствуют, что необходимо подчистить концы, но, вероятнее всего, будут отозваны. Могут произойти следующие события.

Если Шэрон Миллер выживет, она окажется отрезанной от источника «Соблазна». Она близка к точке невозврата, и неясно, нужен ли ей «Соблазн», чтобы завершить трансформацию. Девушка может полностью восстановиться через несколько недель и вернуться к нормальной жизни. А может завершить превращение, и в этом случае «Пентекс» (или агенты) может попытаться прибрать её к рукам. В случае гибели Майкла Норджа и Бренды Томпсон, у «Пентекса» не останется никаких записей о девушке (она была неофициальным проектом). Также она может уйти в свободное плавание.

Сент-Клэрская полиция и служба безопасности «Панглосс» удержат агентов от исследования фабрики. Юристы «Пентекса» способны выиграть абсолютно любое судебное разбирательство. В любом случае, ДСР не собирается ввязываться в какое то ни было (и потенциально громкое) разбирательство.

Химический анализ продукции «Панглосс» ничего не докажет (действующая сила связана с бейнами). Поведенческие тесты покажут, что продукция оказывает на людей сильное действие. Эти опыты займут несколько лет. Будучи опубликованными, результаты могут повредить «Панглосс» (или поднять их продажи до небес).

Карьера Майкла Норджа в «Пентексе», вероятно, застопорится ещё сильнее, если он выживет.

Если Роберт Денфорд слишком много узнает о паранормальном, его рекрутирует ДСР.

Если «Степные волки» останутся в живых, они приведут других гару (в том числе и Вендиго), чтобы провести над каэрном Обряд очищения. Возможно, что со временем каэрн вернётся к изначальному состоянию и душа города будет спасена.

Если агенты найдут какие-нибудь настоящие доказательства или полезную ДСР информацию, им объявят благодарность. Экстраординарные результаты могут быть вознаграждены повышением.

Плавающие сцены

Следующие три сцены находятся вне основной хронологии истории. Они могут произойти по решению рассказчика или быть инициированы игроками.

Сцена «А»

Если агенты спасли Анну Уилер (или виделись с Хиллом, или расспрашивали Шэрон Миллер), Бренда Томпсон начнёт считать их угрозой и убедит в этом Норджа. Пока ещё он предпочитает решать проблемы без применения насилия. Майкл свяжется с мэром (Эдмундом Ричардсом), который, в свою очередь, сделает звонок в ФБР. Мэр пожалуется, что агенты злоупотребляют гостеприимством (приукрасив детали), и потребует действий. Ричардс водит дружбу с губернатором и способен

поднять достаточно вони, чтобы ФБР надавила на ДСР для отзыва агентов. Если персонажи смогут отстоять свои действия перед департаментом, Марша Кроув и Осборн вступятся за них. Фиск будет протестовать, но окажется в меньшинстве.

В итоге, персонажам должны позволить остаться, но некоторое время исход не должен быть определённым. Подобные бюрократические дрязги характерны для любого разведывательного ведомства. Рассказчик должен отыграть это по максимуму, заставив персонажей бороться за своё дело.

Этот процесс займёт день-два, за которые произойдут другие события. Если агенты останутся, Нордж вынужден будет подумать о возможном «несчастном случае».

Пропустите эту сцену, если Пелёночник всё ещё жив.

Сцена «Б»

Каэрн Нордж-Вэлли

Уровень: 2

Барьер: 4

Тип: Видения (Кошмары)

Племенная структура: Заброшенный (бывший Вендиго / Танцоры Чёрной Спирали)

Примечание: Эта сцена происходит, когда и если персонажи изучают Нордж-Вэлли.

В ходе приключения рассказчик должен намекать, что Нордж-Вэлли — центр чего-то очень плохого. Он может постоянно фигурировать во снах, или персонажи могут испытывать дискомфорт, приближаясь к его границам (в «Отцепленном вагоне», доме Уилеров или школе). В итоге, они могут изучить его как следует.

Скотный двор: С самого начала Нордж-Вэлли покажется агентам неспокойным. Рассказчик должен начать с едва заметных деталей(с помощью незначительных символов и предзнаменований), а затем, если агенты пройдут по следу до конца, постепенно поднимать уровень ужаса до пика. Первой вещью, которая попадётся агентам, может стать туша оленя, перегородившая дорогу. Оленя сбил грузовик, подготовив воронам кровавое пиршество. Одна из птиц вырывает из тела глаз и летит с ним прямо на агентов. Долина давно славится такими вещами. Даже если агенты приедут ясным утром, они не могут не поразиться при виде длинных, как будто на закате, теней. Долину часто заволакивает туман, лежащий в некоторых лощинах даже в полдень.

По долине разбросано порядка четырёхсот жителей. Большинство домов представляют собой либо обветшалые деревянные лачуги, либо жилые автоприцепы. Все без исключения местные жители угрюмы и недружелюбны. Они либо прямо откажутся отвечать на вопросы, либо будут демонстративно уклончивы. Если агенты будут излишне навязчивы, то могут столкнуться с вооружённой толпой, которая погонит их по направлению к скотобойне. Скотобойня стоит на старой третьестепенной дороге, давно уже неиспользуемой. Заржавленный знак «Вестон Митс» (Weston Meats) поясняет, что́ находится в этом направлении.

Центр: Скотобойня. Вестонская скотобойня была основным поставщиком говя-

дины и свинины для сети ресторанов «О'Толли» (принадлежащей «Пентексу»). В «О'Толли» высоко ценили антисанитарные условия и бессмысленную жестокость по отношению к животным, которые царили на бойне. Когда «О'Толли» перенёс основную часть мясозаготовок в Амазонию, «Вестон» обанкротился. Бойня заброшена уже более десяти лет. Всё зло долины исходит отсюда, хотя скотобойня — лишь симптом, а не причина. Местность наводняют злые духи (по факту, это Адская дыра), но агенты не могут этого заметить. Они поймут только, что что-то здесь не так.

Поначалу рассказчик должен раскрывать атмосферу окрестностей капля по капле. Персонажи должны сделать серию бросков Восприятия + Эмпатии. Сперва это будут лишь звуки окружающего леса. Но вскоре шум леса сменится визгом забиваемых свиней. Звуки находятся на границе восприятия: агенты не должны быть уверены, действительно ли они их слышат, или нет. Здесь заметно холоднее, а землю покрывает туман. Обрывочные визги свиней начинают превращаться в крики людей, завывание волков и нечеловеческий хохот. Персонажи должны сделать несколько бросков Силы воли (с повышенной сложностью), чтобы не впасть в гипнотический транс. Они могут страдать от приступов жара, холодного пота, кратковременных галлюцинаций и вспышек жестокости.

Значительная часть старого оборудования бойни сохранилась, а её пол покрыт застарелыми пятнами крови. Криминологический анализ докажет, что кровь действительно принадлежала коровам и свиньям. Звуки умирающих животных и работающих механизмов (пил по кости, электропогонялок и т. п.) становятся ощутимее. Часть пола прогнила.

Обыскав территорию вокруг бойни, агенты найдут путь в узкую каменистую балку. Первоначально город стоял именно на этом месте (см. Историю). Здесь остались следы ранних поселений — фундаменты из камня. В центре находится большой плоский валун, на котором выбита стёршаяся надпись. Она гласит:

И видех, и се, конь блед, и седяй на нем, имя ему смерть: и ад идяше вслед его.

Да помилует Господь наши души.

Капитан Джон Арнет — январь (?) 1695

Камень частично скрыт под землёй, надёжно удерживаемый корнями трав и собственным весом. Его фактически невозможно сдвинуть без инструментов. В подсобном помещении скотобойни можно найти парочку лопат. Можно было бы посчитать это счастливым совпадением, будь решение поднять камень хорошей идеей. С лопатами агенты смогут выкопать валун меньше, чем за час. Пока персонажи будут копать, странные звуки и видения утихнут. Когда камень отвалят, послышится шипение застоявшегося воздуха, вырвавшегося на свободу. Это может стать последней вещью, которую агенты услышат на некоторое время.

Все персонажи должны сделать бросок Силы воли (сложность 8, нужно 2 успеха), чтобы не поддаться внезапному психическому натиску. Преуспевшие в этом отшатнуться назад, оглушённые и ослеплённые болью. Они увидят, что их товарищи (потерпевшие неудачу) находятся в глубоком непрекращающемся трансе. Видения, которым подвергаются впавшие в ступор агенты, отчасти знакомы им по недавним снам, но намного реальнее. В них фигурируют образы первого поселения, смешанные с событиями из жизни агентов. Каждый агент имеет дело с собственным кошмаром: рассказчик должен уводить игроков в сторону, чтобы описать его с глазу

на глаз. Видения являются частью первоначальной функции каэрна. Вендиго использовали каэрн для просветления, но скверна Вирма надсмеялась над первоначальной целью.

Видения

а) Агент снова оказывается в гуверовском здании ФБР. В сногсшибательном вечернем костюме появляется лично Гувер. Он сообщает персонажу, что для него есть работёнка. Агент спешит со своими сослуживцами в Нордж-Вэлли. Там они соединяются с шайкой пуритан-поселенцев и приступают к уничтожению деревни безоружных индейцев. Зачинщиком резни выступает агент. Тела сбрасывают в глубокую братскую могилу, некоторые ещё живы и пытаются выбраться оттуда. Агент приказывает похоронить их заживо. С головы до ног он покрыт ещё горячей кровью.

б) Агент возглавляет старое-доброе сожжение ведьмы, происходящее в Вашингтоне (округ Колумбия). В ведьмовстве обвиняют индейскую женщину (целительницу Вендиго). Столпившиеся политики во всю глотку призывают сжечь её. Среди толпы шастают продавцы сувениров. Персонаж, держа факел, подходит к столбу с ведьмой. Костёр занимается. С первыми криками женщины, агент оказывается привязанным к столбу вместо неё. Языки пламени лижут его плоть. Он слышит, как трескается кожа и кипит жир.

в) Агент вместе со своей семьёй оказывается запертым в окружённой снегом лачуге. Сквозь щели в стенах завывает резкий ветер. Для растопки печи осталось последнее полено. Еды нет. Домочадцы плачут от голода. Персонаж поворачивается к ним — стоны обращаются куриным кудахтаньем. Голод снедает его, и он тянется за топором.

г) Персонаж находится в той же лачуге, но теперь снаружи воют волки. Вой раздаётся всё ближе и ближе. Персонажа неконтролируемо трясёт от смеси страха и холода. Дверь впечатывается внутрь в вихре щепок и снега. В дверном проёме встают гигантские размытые тени. Они вступают в круг света от очага и оказываются гару в Криносе, но гару искажёнными и чужими (Танцорами Чёрной Спирали). Персонаж не подвергается обычному помутнению рассудка из-за Делирия. Вместо этого он вынужден смотреть, как чудовища медленно сдирают с него кожу. Крики семьи и отвратительный хохот становятся последним, что он слышит.

Ничто не мешает рассказчику придумать новые видения, основываясь на личности персонажа. Видения длятся всего-лишь несколько минут (хотя кажутся вечностью) и, вероятно, являются самым насыщенным опытом в жизни агента. Велика вероятность постоянного повреждения психики. Персонажи должны сделать бросок Силы воли (сложность 8). Неудача означает, что персонаж приобрёл временное расстройство психики (по выбору рассказчика), которое продлится около недели. Провал значит, что расстройство постоянно и его можно излечить только с помощью интенсивного курса психотерапии.

Колодец

Во время снежной бури 1695 года земля промёрзла насквозь, и жители города не могли хоронить своих покойников. Вместо этого они погрузили останки в городской колодец и закрыли его валуном. Колодец около 25 футов глубиной, его стен-

ки укреплены камнем и раствором. На дне навалена куча костей. Человеческие останки достаточно хорошо сохранились для своего возраста, так что криминалисты смогут сложить вместе почти все. У части черепов есть отверстия, свидетельствующие о насильственной смерти. На костях есть следы как человеческих, так и звериных зубов. Также на дне аккуратно лежат несколько личных вещей, самое ценное из которых — прекрасно сохранившийся фарфоровый сервиз. Коллекционеры отдадут за него не меньше 15 000 $.

В гнилой деревянной шкатулке, покоящейся почти на дне, находится настоящий приз. В шкатулке, замотанный в чёрную ткань, лежит череп волка. Он намного крупнее, чем череп обычного зверя, и обладает некоторыми человеческими характеристиками (наиболее заметен увеличенный объём черепной коробки). В нём зияет пулевое отверстие. Вместе с черепом замотана расплющенная серебряная пуля. Это значимая находка: добыв её, агенты сильно обрадуют Осборна.

ДЕЛО ЗАКРЫТО

Хронология Сент-Клэрского предприятия

Утро / День / Вечер	Пятница	Суббота	Воскресенье	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота
Синтия Кроули			• Встречает агентов •«Отцепленный вагон»						
Агент Денфорт	•Встречает агентов		•«Отцепленный вагон»						
Банда Дмитрия						• Прибытие		• Встречает Шэрон; шпионит за агентами	• Чемпионат
Роберт Хилл				• Встречает Анну Уилер			•Встреча с агентами в «Отцепленном вагоне»		
Шэрон Миллер				• Доза «Соблазна»	• Допрос по поводу стрельбы	• Бродит по предместьям		• Приведена в «Панглосс» и уведена обратно	• Чемпионат
Пелёночник			• Убивает охотников			• Похищает Кэрол Энн	• Бегство в Нордж-Вэлли и угольную шахту		
«Панглосс»			• Нордж зовёт Дмитрия	• Экскурсия для агентов?		• Вторжение «Степных волков»		• Подготовка Шэрон Миллер	
Полиция		• Встречает агентов	•«Отцепленный вагон»		• Слежка за шпагатной фабрикой; стрельба в школе		• Копы убиты Пелёночником; погоня?		• Чемпионат

Приложение: Молодой спецагент

Агенты паранормальных спецслужб не похожи друг на друга. Они могут быть любого возраста, цвета и формы, и у каждого есть личные цели. Несмотря на то, что все агенты так или иначе проходят инструктаж и подготовку («промывку мозгов»), служащие паранормальных спецслужб более склонны к своеволию, чем другие госслужащие. Близость к сверхъестественному даёт им встряску и заставляет двигаться, но всё-таки их агентства устанавливают до обидного консервативный шаг.

Кто знает, возможно тот парень, который сидит рядом в автобусе, один из них…

Искатель истины (Специальные расследования ФБР)

Цитата: *Ответы где-то там.*

Прошлое: Вас всегда привлекали загадки. В десять лет вы отправились с семьёй в туристический поход. Как-то ночью вы бродили по лесу в одиночестве и потерялись. Вскоре вы услышали неподалёку волчий вой и, не чувствуя страха, пошли на звук, пока не достигли поляны. Спрятавшись в подлеске, вы стали свидетелем со-

бытия, которое навсегда изменило вашу жизнь: вы видели собрание оборотней.

На следующее утро вы проснулись в кустах. Волки исчезли. Казалось, что всё это только сон… но угли ночного костра говорили об обратном. С тех пор вы ищете сверхъестественное с энтузиазмом, граничащим с фанатизмом. Увлечённость детективной работой привела вас в правоохранительные органы, а затем и в ДСР. До сих пор вы ищите лазейку за грань, чтобы углубиться в мир неведомого.

Концепция: Вы ищите доказательства сверхъестественного не потому, что сомневаетесь в его существовании — вы знаете о нём — но потому, что хотите — *нуждаетесь* — чтобы остальные разделили это знание.

Советы по отыгрышу: С тех пор, как вы встретились лицом к лицу с тайной, вас ничто другое не интересует.

Временами эти загадки поглощают вас целиком, но вы не забываете о своём долге: Бюро может положиться на вас.

Снаряжение: Набор спецагента, фотокамера, диктофон.

PROJECT TWILIGHT

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: Мечтатель
Маска: Одиночка
Агентство: ДСР

Звание: 2
Кодовое имя:
Концепция: Искатель истины

Атрибуты

Физические

Сила ●●●○○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●○○○○

Социальные

Обаяние ●●○○○
Манипул-ие ●●○○○
Внешность ●●○○○

Ментальные

Восприятие ●●●○○
Интеллект ●●●○○
Сообразит-ть ●●●○○

Способности

Таланты

Бдительность ●●●○○
Атлетика ○○○○○
Драка ●●○○○
Уклонение ○○○○○
Эмпатия ○○○○○
Экспрессия ○○○○○
Запугивание ○○○○○
Лидерство ●●○○○
Знание улиц ●●○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки

Зн. животных ○○○○○
Вождение ●○○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ●●○○○
Фехтование ○○○○○
Исполнение ○○○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ●●○○○
Скрытность ●○○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ○○○○○
Компьютер ●●○○○
Спецслужбы ●●○○○
Расследование ●●●○○
Правоведение ○○○○○
Языки ○○○○○
Медицина ●○○○○
Оккультизм ●●●●○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Numina

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Союзники ●●●○○
Влияние ●●○○○
Ресурсы ●●○○○
Связи ●●●○○
Звание ●●○○○

Достоинства и Недостатки

Истинная вера

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Сила воли

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Здоровье

Синяки		☐
Задет	-1	☐
Сильно задет	-1	☐
Ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Искалечен	-5	☐
Обездвижен		☐

Опыт

Манёвр / Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Даль-ть	Скор-ть	Магазин	Размер	Звание

КА — Карман К — Куртка П — Плащ Н — Невозможно спрятать

Атрибуты: 6/4/3 Способности 11/7/4 Дополнения: 3 Свободные очки: 21 (7/5/2/2)

Устранитель проблем (Убийца из АНБ)

Цитата: *Извини, приятель. Это всего-лишь работа. (Хлясь!)*

Прошлое: В прошлом убийца из ЦРУ, иногда киллер для мафии, сейчас вы устранитель проблем АНБ и, как ни крути, патриот Америки. Угу, это всё вы. Мозгоправы налепили на вас ярлык социопата, но что неприемлемо для армии, хорошо для ЦРУ. Папа служил в ЦРУ, это даже правильно, что дочурка пошла по его стопам. Затем была Центральная Америка, Бейрут и горячее дельце в Лос-Анджелесе. Там-то вы и влипли. Один шибко умный писатель собрался раскрыть секреты «Конторы». И у него взаправду была кое-какая опасная информация. Вы в упор всадили две пули ему в сердце. А он просто развернулся и так безумно усмехнулся клыкастой пастью, что весь следующий год вы просыпались по ночам от собственного крика. Вы уцелели, но всё изменилось. В ЦРУ не захотели вас слушать, зато кое-кто из АНБ захотел. Месяц спустя вы перевелись.

Советы по отыгрышу: Снаружи вы дисциплинированный военный, но внутри бушует ярость. Для вас убивать так же естественно, как дышать. Вы хладнокровны и методичны. Вам не по душе, что есть существа, более жестокие, чем вы…

Снаряжение: Набор спецагента, кевларовый жилет, автомат узи, кинжал.

PROJECT TWILIGHT

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура: Головорез
Маска: Крючкотвор
Агентство: АНБ

Звание: 1
Кодовое имя:
Концепция: Устранитель проблем

Атрибуты

Физические

Сила ●●●●○
Ловкость ●●●○○
Выносливость ●●●○○

Социальные

Обаяние ●○○○○
Манипул-ие ●●○○○
Внешность ●●●○○

Ментальные

Восприятие ●●●○○
Интеллект ●●○○○
Сообразит-ть ●●○○○

Способности

Таланты

Бдительность ●●●○○
Атлетика ●●○○○
Драка ●●●○○
Уклонение ●○○○○
Эмпатия ○○○○○
Экспрессия ○○○○○
Запугивание ●○○○○
Лидерство ○○○○○
Знание улиц ●○○○○
Хитрость ○○○○○

Навыки

Зн. животных ○○○○○
Вождение ●○○○○
Этикет ○○○○○
Стрельба ●●○○○
Фехтование ●○○○○
Исполнение ○○○○○
Ремонт ○○○○○
Безопасность ●●○○○
Скрытность ●●○○○
Выживание ○○○○○

Познания

Бюрократия ○○○○○
Компьютер ●○○○○
Спецслужбы ●●○○○
Расследование ●●○○○
Правоведение ○○○○○
Языки ○○○○○
Медицина ○○○○○
Оккультизм ●○○○○
Политика ○○○○○
Наука ○○○○○

Преимущества

Numina

○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Дополнения

Союзники ●●○○○
Влияние ●●○○○
Ресурсы ●●○○○
Снаряжение ●●●●○
Звание ●○○○○
Связи ○○○○○

Достоинства и Недостатки

Истинная вера

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Сила воли

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Здоровье

Синяки		☐
Задет	-1	☐
Сильно задет	-1	☐
Ранен	-2	☐
Тяжело ранен	-2	☐
Искалечен	-5	☐
Обездвижен		☐

Опыт

Манёвр / Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Даль-ть	Скор-ть	Магазин	Размер	Звание

КА — Карман К — Куртка П — Плащ Н — Невозможно спрятать

Атрибуты: 6/4/3 Способности 11/7/4 Дополнения: 3 Свободные очки: 21 (7/5/2/2)

PROJECT TWILIGHT

Имя:
Игрок:
Хроника:

Натура:
Маска:
Агентство:

Звание:
Кодовое имя:
Концепция:

Атрибуты

Физические
Сила _____●0000
Ловкость_____●0000
Выносливость___●0000

Социальные
Обаяние_____●0000
Манипул-ие_____●0000
Внешность_____●0000

Ментальные
Восприятие_____●0000
Интеллект_____●0000
Сообразит-ть____●0000

Способности

Таланты
Бдительность____00000
Атлетика_____00000
Драка_____00000
Уклонение _____00000
Эмпатия _____00000
Экспрессия_____00000
Запугивание _____00000
Лидерство _____00000
Знание улиц_____00000
Хитрость _____00000

Навыки
Зн. животных____00000
Вождение_____00000
Этикет _____00000
Стрельба_____00000
Фехтование _____00000
Исполнение_____00000
Ремонт_____00000
Безопасность_____00000
Скрытность_____00000
Выживание_____00000

Познания
Бюрократия_____00000
Компьютер _____00000
Шпионский мир__00000
Расследование___00000
Правоведение ___00000
Языки _____00000
Медицина_____00000
Оккультизм_____00000
Политика _____00000
Наука _____00000

Преимущества

Numina
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000
_____00000

Дополнения
Союзники_____●●000
Влияние _____●●000
Ресурсы _____●0000
_____00000
_____00000

Достоинства и Недостатки
_____
_____
_____
_____
_____

Истинная вера
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Сила воли
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Здоровье
Синяки ☐
Задет -1 ☐
Сильно задет -1 ☐
Ранен -2 ☐
Тяжело ранен -2 ☐
Искалечен -5 ☐
Обездвижен ☐

Опыт

Манёвр / Оружие	Бросок	Сложность	Урон	Даль-ть	Скор-ть	Магазин	Размер	Звание

КА — Карман К — Куртка П — Плащ Н — Невозможно спрятать

Атрибуты: 6/4/3 Способности 11/7/4 Дополнения: 3 Свободные очки: 21 (7/5/2/2)

PROJECT TWILIGHT

Другие Черты

_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo
_____ooooo

Описание

Возраст_____ Рост _____
Волосы_____ Вес _____
Глаза_____ Раса_____
Пол_____ Национ-ть____

История

Прелюдия

Первое дело

Раскрытые дела

Послужной список

Полученные награды (повышения, благодарности и т. д.)

Чёрные метки
(дисциплинарные взыскания, разжалования и т. д.)

Особые приметы:

Список приёмов

Манёвр	Бросок	Слож.	Урон
Бросок	Лов + Драка	7	Особый
Захват	Лов + Драка	6	Сила
Пинок	Лов + Драка	7	Сила + 1
Удар	Лов + Драка	6	Сила

Снаряжение

	Звание	Бросок	Сложность
Экипировка (носимая)			
Собственность			

Хочешь правды?

Не всё правительство находится в неведении о сверхъестественной угрозе, которую скрывает Мир тьмы. На самом деле горстка бесстрашных агентов охотится и уничтожает этих чудовищ. Но по ходу того, как эти люди начинают узнавать тайны тех, на кого охотятся, неминуемо возникает вопрос: а на кого они работают на самом деле? Кто в действительности руководит государством?

Ты не выдержишь правды!

Проект «Сумерки» — это сборник материалов, описывающий агентов правительства Соединённых Штатов, которые охотятся на вампиров и оборотней. Эта книга раскрывает, как много известно государственным службам и сколько им ещё предстоит копать, чтобы узнать настоящую правду о своей добыче.

Особенности:

• Создание правительственных агентов, включая новые Достоинства, Недостатки и Numina

• Подробности о Департаменте специальных расследований ФБР и их коллегах из АНБ и ЦРУ

• Готовая история для начинающих агентов.